闘うパソコンゲームマガジン

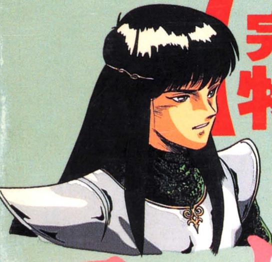
1989年9月1日発行（毎月1回1日発行） 第7巻 第9号 通巻第58号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1989 9月号 530yen



総力特集 イース3
ティグレーから
イルバーンズまで
完全攻略
プレゼント付



【完結記念 特別企画】
総集編
ロードス島戦記
激突対談 水野良VS.出渕裕
三部作・全ストーリー

堂々の大団円
ロードス島戦記Ⅲ最終回

ど迫力! 豪華付録 ジオラマポスター

How To Win
リーサリアンニューシナリオ
大戦略Ⅲ/ヴァリスⅡ/
信長の野望・戦国群雄伝


C&C Computers and Communications

NEC



と



のウデがなる。

絵、音、文字……あふれる情報をオリジナルに料理する、メディアグルメに捧げたい。

世の中にあふれる膨大なメディアはすべてが美味しい素材だ。僕らはそれをただ単に受け取るだけでなく、組合せ、加工して、もっと新鮮な驚きを創りあげることができる。最新のゲームを楽しむのはもちろん、積極的に自分だけのメディアをクリエイトする、そんなマルチ・メディア世代のための本格16ビットAVパソコン。

情報のカキネを超える、パーソナルインフォメーションツール「Pi」

絵、音、文字、プログラムなど種類の異なるさまざまな情報を統合する新時代のソフトウェア。とりこんだ情報をカードで管理し、誰でも簡単にメディアの加工、組合せができます。例えば顔写真にその人の音声を重ねアドレス帳を作成するなど、使い方はアイディアしだいで無限に広がります。



音楽ゴコロの強い味方、サウンドクリエイター「ミュージックツール」

マウスの簡単な操作で音符や記号の入力が簡単にできます。ハミング入力ボード(オプション)と共に使用すれば、ハミングやアナログ楽器の音をマイクロフォンからそのまま譜面に入力することも可能です。他にもメロディを入力するだけで自動的にコードを割り振ってくれるオートハーモナイズなど機能も充実。6重音FM音源＋6重リズム音源でプロフェッショナル並の美しい演奏を行います。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA2/VA3

VA2――1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格…298,000円(税別)

VA3――1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵　本体標準価格…398,000円(税別)

●CPU：16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002(V30/μPD70008AC命令コンパチブル8MHz)●RAM：メインメモリ512KB(1、5MBまで拡張可)●ROM：メイン768KB、辞書512KB(約65,000語の辞書、連文節変換)●グラフィック表示：65,536色同時表示(640×200ドット時)、256色同時表示(640×400ドット時)etc. スプライト表示：サイズ(8×4)～(256×256)ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI：テキストスプライトプロセッサ/スーパーグラフィックプロセッサ/論理演算機能付きデュアルポートRAM



(ディスプレイは別売です)

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。
ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(943)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

日本電気グループ

コンプティーク

1989 ⑨ September Vol.58 発行／角川書店

CONTENTS 9

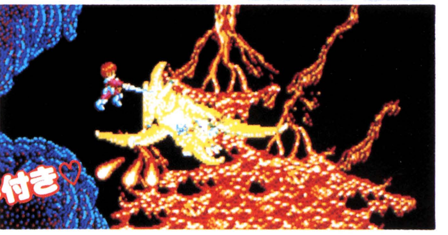
COVER & PINUP
AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING & HAIR＋MAKE
／藤野笛羽
MODEL／河田純子



デビュー直前に会ったときは、ふつうの女の子だった。あれから５カ月、彼女はすっかりアイドルの輝きを身につけ、美しくなっていた。女の子は環境によって、どんどん変化していくのです。

［総力大特集］





プレゼント付き♡

発売直後の『イース３』を増ページで、徹底大々紹介〜!! 今月は「ティグレーの採石場」から「イルバーンズの遺跡」の巻。そして、なんとビッグタペストリー、お便りセットなどイースグッズ大プレゼントもやっちゃうのだ、イヨ、太っ腹!?

［特別企画］



付録

ど迫力 ロードス島ジオラマポスター

おなじみ、B2判どデカポスター。ロードス島の世界がキミの部屋にやって来るゾ!!



217 アイドルデータバンク
●河田純子
早くも2度目の登場。純子ちゃんの5カ月間の成長ぶりを、しっかり見てね。いつものSLGもあるよ!!

DRAGON GYM 249
巻頭インタビュー
●中山忍



トップシークレットテレフォン
(03)221—9999

CALENDAR
魍魎戦記 MADARA 摩陀羅
兄弟誌"㊙ファミコン"に好評連載中のハイパーRPGコミック。ファミコン化・単行本化決定記念!!

巻末コミック
お元気冒険コミック
ルーンワース 星の勇者

ファンタジーRPGコミック
ケース



前後左右256段階と、リアルな操縦感を表現するアナログモードスティック。スティック・スロットル6トリガボタンとコックピット感覚いっぱいのフォルム—サイバースティックは、ゲームをさらに臨場感溢れるものに変身させるインテリジェントタイプのコントローラです。●「アフターバーナー」©SEGA1987/DEMPA

●4ビットCPU内蔵の本格的万能コントローラ●アタリ仕様ジョイスティックポートをもつコンピュータで使用可能 ●アナログモード（前後、左右各々8ビット、256段階）とデジタルモード（前後、左右、斜めなど最大8方向）を切り替えできるスティックを装備●アナログモード方式（前後8ビット、256段階）のスロットルを装備●連射機能（連射オン・オフ、連射固定）の3段階切替、連射スピード調整可●6種類のトリガボタンで各種のソフトウェアの機能に対応●スティックとスロットルの位置が入れ替えでき、従来のジョイスティックとしても使用可能

対応機種: X68000シリーズ、MSX、MSX2、※PC-8801シリーズ、※PC-9801シリーズ（アタリ仕様ジョイスティックポート装備の機種。また、ソフトウェアによりインテリジェントコントローラが動作しないものがあります。）▶本機のアナログモードを利用するには、アナログモード対応のソフトウェアが必要です。従来のジョイスティック（デジタルモード方式）で動作するソフトウェアをアナログモードで操作することはできません。

興奮のコックピット感覚。

CYBER STICK

インテリジェントコントローラ　CZ-8NJ2　標準価格 23,800円（税別）

これで君もトップガン気分！

フライト感覚 サイバーグッズが当たる『サイバーグッズ』プレゼントクイズ実施中！

● 問題 ●　下の○の中をカタカナでうめて下さい。

高性能アナログタイプのインテリジェントコントローラ

シャープ○○○○スティック

● 応募要領 ●

クイズ正解者の中から抽選で、サイバーグッズを差し上げます。ふるって、ご応募下さい。

- 締め切り／平成元年9月30日（消印有効）
- 発　　表／当選者への景品発送をもって発表にかえさせていただきます。
- 応募方法／官製はがきにクイズの答えを明記し、郵便番号・ご住所（電話番号）・お名前・年令・ご職業とお手持ちのゲーム機・パソコンの機種名を記入のうえ、ご投函ください。
- 送 り 先／大阪市阿倍野区長池町22番22号 〒545
  シャープ株式会社　電子機器事業本部　システム機器営業部
  『サイバーグッズ』プレゼントクイズ係へ。

● 賞品（サイバーグッズ）**●**

★**1等** パイロットヘルメット ＋ ヘッドフォンステレオプレーヤー ……………10名様

★**2等** オリジナルパイロットキャップ ……………100名様



★**3等** オリジナル キーホルダー ……………1000名様

本広告に掲載しております商品および役務の価格には、消費税は含まれておりませんので、ご購入の際、消費税額をお支払い下さい。

シャープ株式会社

●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221（大代表）
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161（大代表）

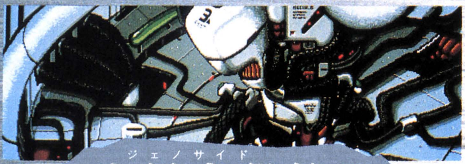
資料請求券
コンプティーク
9係

戦闘体制完了——。

(ジェノサイド)

GENOCIDE

X68000 ONLY



好評発売中!!

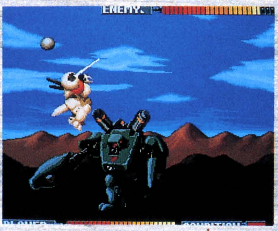
[諸々の事情により、発売日が変更になりました
事を深く御詫び致します。——スタッフ一同——]

大量虐殺前兆(ジェノサイド)
〈リアルバトル&ビジュアルストーリー〉

機能表現120%・迫真のキャラクター&グラフィック

人間を砕くサウンド
〈FM音源+PCMサウンド〉

2172年———地球(ガイア)存続の運命を担う、超ニューロコンピューターMESIAが稼働した。だが、恐るべき陰謀が潜行していたのだ。その陰謀とは人類大量虐殺。廃墟の都市からエアーズロックの内部へ。ステージごとにパワーを増し巨大化するメシア軍団VS人類の未来をかけて立ち上がった竜ヶ崎健。主人公出生の秘密、メシア反逆の訳——バトルをクリアするたびに数知れぬ謎が明かされていく——。やがてゲームはクライマックスを迎える。プレーヤーの度胆を抜くラストステージ、人類の本当の敵は、一体誰だったのか?GENOCIDE、君の頭脳を直撃する。



¥8,800 ディスク4枚組(税別)

ZOOM
COMPUTER SOFT CREATE

◉通信販売ご希望の方は商品名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で当社宛お送り下さい。(送料無料)
◉スタッフ募集! ●プログラマー ●グラフィックデザイナー ●サウンドクリエーター 詳しくは担当:鈴木までご連絡下さい。

株式会社 ズーム 札幌市中央区大通西15丁目 ニューライフ大通弐番館1004 TEL:011・613・0191 FAX:011・613・9570 〒060

ワンダラーズ フロム イース

［イースIII］



PC-8801SR以降／VAシリーズ 好評発売中!!

PC-9801シリーズ／PC-286 好評発売中!!

●256K以上必要です。●PC-9801／Uでは、動作しません。
●2HD版のみ発売となりますのでご注意下さい。

●FM音源対応●ジョイスティック対応●2ドライブ専用

各機種8,700円(税別)

Ys、YsIIを終わらせておこう!! 最新Ysが10倍楽しめます。

通信販売(送料無料)

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して、現金書留で申し込み下さい。

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、申し込み下さい。商品お届け時に商品代金をお支払い下さい。

Ys

WANDERERS FROM YS

By Falcom



In my time, I've wandered everywhere
Around this world, Hope would always be there

Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501 FAX0425(28)2714

日本ファルコム株式会社 Falcom

Falcom



シューティング"革命"、新しい時代の波は、いつもファルコムから。



Thank you for Message!

すっと前に、ファルコムかシューティンクゲームを作ったらすこいものかてきるたろうな、と思っていたことかありました。それか現実となり、予想をはるかにこえた作品かてきあかり最高にうれしいてす。
（愛知県　小野田晃君）

スタートレーターを買ってよかったとすこく感した。やってみて一番初めに、音楽や効果音に驚かされた。すこくいいと思う。
（東京都　浅川徹君）

ヒシュアルの美しいアトヘンチャー面、迫力満点のシューティンク面　。あらゆるケームの要素かほとよくミックスされたこのケームは、まさに"革命"と呼ふにふさわしい
（佐賀県　永渕由起さん）

スフライト機能のない、しかも8ヒット機てここまてやるとは、さすかファルコムてすね。クラフィックも美しいし、音楽もすはらしい。一度解き終えましたか、また一通りしかしていないのて、またまた楽しめそうてす。
（兵庫県　平岩良章君）

今までよりも厚みを増し重量感たっぷりの新パッケージの中には？

❶MAPポスター（A2サイス）❷オリジナルDISKマット❸マニュアル（オールカラー）❹ファルコムカタロクマカシン（なんと78Pマンガ付）❺キャラクターステッカー❻オリジナルDISKシール、オリジナルカラーエンヘローフなど、まるで宝箱のようにオリジナルクッスか満載だ！

好評発売中!!

- PC8801SR以降／VAシリーズ 5 2D（4枚組）
- PC9801／PC286シリーズ 5 2DD、5 2HD、3.5 2DD（2枚組）

■FM音源対応■ジョイスティック対応■1ドライブ動作可能

標準小売価格8,700円（税別）

日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

通信販売（送料無料）

- 現金書留の場合
品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
- 代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込み下さい。商品お届け時に商品代金をお支払いください。



ソーサリアンシステムの解説



ソーサリアン本体
各機種9,800円(税別)

プログラム

このシステムディスクが「ソーサリアンシステム」の命ともいうべきものです。つまり、MS-DOSやBASICのようなもので、なくてはならないものなのです。システムディスクがないと、シナリオは一切動作しません。しかし、これがあれば次から次へと発売される追加シナリオをプレイしたり、ユーティリティーでキャラクターをパワーアップさせたりできるのです。それは、「ソーサリアンシステム」だけが持つ特徴であり、他のゲームでは絶対真似できない面白さなのです。

シナリオ

3枚のシナリオディスクの中に1本で1作品に匹敵するような完成度の高いシナリオが全部で何と15本。どのシナリオから始めてもOK／もちろん各シナリオごとにデカキャラも登場します。そしてレコード・CDにもなった、美しい背景に流れるハイレベルなBGMが全60曲。さらに7つの星をかけあわせて作る120種類の魔法もビジュアルな効果で魅せてくれます。

【収録シナリオ】●消えた王様の杖●暗黒の魔道士●メデューサの首●氷の洞窟●盗賊たちの塔●ルシフェルの水門●不老長寿の水●紅玉の謎●ロマンシア●失われたタリスマン●因われた魔法使い●暗き沼の魔法使い●呪われたクィーンマリー号●呪われたオアシス●天の神々たち

ユーザー

今までの冒険の結果をセーブするのがこのユーザーディスクです。

大事なご注意　追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアンシステム」が必要です。



- 道具を買いたい
- 魔法をかける
- 名前の変更
- ユーザーディスク・ツール
- BGMを聴きたい
- お便りを読みたい
- ドラゴンと戦う
- ソーサリアンクイズ
- 「ミニミニソーサリアン」
- 城へ戻る

ユーティリティーVol.1
各機種3,800円(税別)



- 魔性の島
- いけにえの神殿
- 悪魔に魅いられた花
- ああ、ジョセフィーヌは今何処…
- アマゾンの剣(つるぎ)

追加シナリオVol.1
各機種3,800円(税別)



- 壱、武田信玄の章
- 弐、織田信長の章
- 参、豊臣秀吉の章
- 四、真田幸村の章
- 五、徳川家康の章

追加シナリオVol.2
戦国ソーサリアン
各機種3,800円(税別)



- 血ぬられた王家の秘宝
- 魔の下僕ガッシュの陰謀
- 心を失った姫君
- 嘆きの神殿
- 魔王ギルバレスの迷宮

追加シナリオVol.3
ピラミッドソーサリアン
各機種3,800円(税別)

対応機種

- PC8801SRシリーズ 5' 2D
- PC9801 PC286シリーズ 5' 2DD・3.5' 2DD
- X1tuboシリーズ 5' 2D
- PC88VA専用 5' 2DD

日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

通信販売(送料無料)

- 現金書留の場合
品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
- 代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込み下さい。商品お届け時に商品代金をお支払いください。



ファルコム
Falcomの
ソーサリアンシステムに
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊から新シナリオ発売!
(オリジナルディスケットケース
プレゼント)
SORCERIAN
SORCERIAN SYSTEM NEW SCENARIO
宇宙からの訪問者
悪の巣窟はここにあったのか!ソーサリアン・ファンに贈る
冠絶のシナリオ「宇宙からの訪問者」壮絶なる戦いは今ここに始まる。
PC-9801/PC-8801シリーズ絶賛発売中
価格3500yen(税込)
XIシリーズ8月中旬発売予定
brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊
ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
東京営業所(03)274-6916 大阪営業所(06)252-4234
通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局までお問い合せください。
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
※コンピューター・ソフトウェアは著作物です。著作権の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

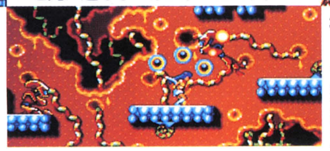

夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリスII

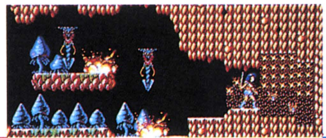
※1面、2面の写真はMSX2によるものです。



1面(act1)▲
「ヴァリスⅡ」は6面構成。1面はオーソドックスなアクションゲーム。夜の高層ビルを背景に、現実世界から戦いは始まります。難易度を抑えた入門編のステージです。

2面(act2)▼
2面からは夢幻界に突入！ 難しさを増したアクションステージは、通常の2倍飛べるハイジャンプアイテムを使わないと先に進めないおまけつきです。





3面(act3)▲
3面は夢幻界の洞窟内がステージのアクションゲーム。エクスプローダー（爆弾）アイテムを使って壁を壊して進む、迷路の要素までも加えた難しいアクションです。

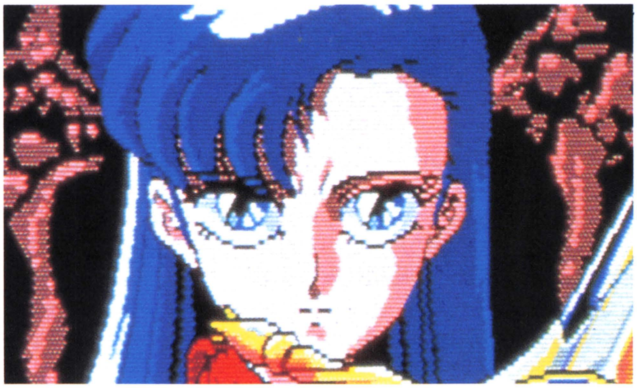
4面(act4)▼
4面は夢幻界の敵基地。ここは強制横スクロールシューティングゲームなのです。このあと、5面、6面は、縦スクロールなどなど難易度がアップ。ゲーム3本分の満足感と興奮が君を離しません！



※付記のない画面写真はPC-88SRによるものです。

●物語なくして このソフトは語れません。

●PCMを使ったサンプリングで優子の声が聞けます！ 演ずるは「風の谷のナウシカ」の島本須美さん！
※PC-88、X68000のみPCM使用
●20曲以上のBGM、40種以上の効果音、前作の3倍以上のビジュアルシーンが、深い感動を呼ぶストーリーをサポート。
●アナログ対応画面で微妙な色合も表現、画質もハイレベルです。



●アクションゲームを徹底追求！ アイテムも豊富！

●武器は5種類4レベルアップの20パターン、防具のコスチュームは8種類。おっと、「無敵」「敵静止」…まで、特殊アイテムはまだまだいっぱいです。
●武器、防具を選ぶ「セレクト画面」では、優子の防具コスチュームを変えられる着せ替え感覚を表現！当然、ゲーム画面のグラフィックも華麗に変身します。

バリエーションコスチューム！バリエーションプレイ！

見やすい！使いやすい！ニューパッケージで登場!!

B5強の大判パッケージ
遠くからだって一目で分かる大きさ！お店で探しやすいのです。

ハードフロッピーケース
持運びが便利。パッケージから出して、これだけで保管すれば場所もとらずにコンパクト！

B5マニュアル
文字が大きく、図式も多いから、とにかく見やすい。一目で操作が解るはず！



絶賛発売中
●PC-88SR(5"2D)
6枚組＋1枚(PCMディスク)¥8,800
●PCエンジン(CD-ROM²)¥6,780

8月5日発売
●PC-98VM/UV(5"2HD・3.5"2HD)
3枚組¥8,800
●MSX2/2+(3.5"2DD)
4枚組¥8,800
●X68000開発中

表示されている製品の価格に消費税は含まれていません。

ご注意 お求めの際は、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を名記の上、直接当社にお申し込み下さい。(送料無料)
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。



海洋堂制作"優子"ガレージキット・プレゼント！
パソコン版ヴァリスⅡゲームを全面クリアした方に写真の優子ガレージキットをプレゼントします。各機種ともに先着100名様まで。
応募要項はハッピーエンディングの後画面に表示されますので、お間違えのないよう応募願います。
●写真は完成例です。実物は組立式でパーツ毎に別れてます。
●このガレージキットは海洋堂から8月13日に発売します。

1/8スケール

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
ユーザー・ホットライン：(03)・268・1268 (045)・784・2800

'89日本テレネットイメージガール"セーラー服 優子"オーディション最終審査結果発表

優子

君に決めた！

今日から麻生優子です。

"優子"オーディションにたくさんの投票、ありがとうございました。
厳正なる集計の結果、12人の美女の中から、"優子"イメージガールは、⑫宮本裕子さんに決定です。そうそう、宮本裕子さんは、今日から"麻生優子"と名前が変わります。ぼくはこっちの娘の方が好みだなんて、まだ言っている君！ すぱっと心を入れ換えて"麻生優子"の応援頼みます!!

ほら、もう会いたくなったあなたに！そう、嬉しいお知らせです。店頭キャンペーンで会えてしまうのです。

8／20(日) 大阪 J&Pテクノランド 21(月) 大阪 J&Pメディアランド 22(火) 名古屋 栄電社テクノ名古屋 23(水) 福岡 ベスト電器福岡本店
25(金) 東京 ラオックス中央店 26(土) 東京 ミナミ電気館 27(日) 東京 シントクエコー店

準グランプリ



杉山容子さん



麻生 優子





日本テレネット"遊音人"が放つ衝撃のヴァリスIIゲームサウンド!

東芝EMI・インヴィクタス(INVICTUS)レーベルより、CD/MT(ミュージック・テープ)で8月23日発売!

8・23 ON SALE

オリジナル・サウンドトラックを中心にリアレンジヴァージョン7曲、PCエンジンROM² ヴァージョン2曲を加えた全30曲のヴァリスサウンドを収録。さらに日本テレネットイメージガール"優子"オーディション・グランプリに輝いた麻生優子のメッセージも収録。

CD ▶ CT28-5530(税込定価¥2,575) MT ▶ ZT24-5530(税込定価¥2,266)

「夢幻戦士ヴァリスII」CD、MT、テレホンカードプレゼント! 詳しくはこの本のスピリッツの特集をみてネ。

●お求めはお近くのレコード店で……●お問い合せ先/〒107港区赤坂2-2-17東芝EMI㈱CD事業推進部 TEL03(587)9005

INVICTUS 心への音楽 TOSHIBA EMI

敵は二億四千万、挑むは八匹

魔神ダール蘇えりし時、光神リスク、光の御子となりてキプロスの地に降りたたん。
そして、再び闇をはらわんと、八玉を持つ光神の守護星
誕生するものなり。これ全て、宿命とす。




の狼たち!!
ブライ
BURAI
上巻
シナリオ:飯島健男
キャラクターデザイン・作画:荒木伸吾&姫野美智(聖闘士星矢、ベルサイユのばら)
サウンドプロデュース:SHOW-YA
●今秋、PC-88シリーズより順次発売
●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)
RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

J.B.HAROLD 3

D.C. CONNECTION



Washington D.C., the center of the huge power which moved the world.
The district remains silent though it is field.
with ugly aspiration and power struggle in reality.
In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried,
and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.



リバティタウン警察署長ウォルター・エドワースが、ワシントンD.C.への出張中に、
何者かの手で射殺された。現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前
所持していたはずの連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた
そして数日――犯人として市警に逮捕されたのは、
事もあろうに彼の息子・フレデリックだった……　事件の経緯に不審を抱いた
リバティタウン警察はJ.B.ハロルドを派遣、真相究明に乗り出す
スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影――超大国のかげりを
感じながら謎を追うJ.B.の胸に、この街で過ごした青春への複雑な思いが
交錯する。アメリカの中枢都市・ワシントンを舞台に繰り広げる
本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成

すべては、一発の銃声から始まった。





PC-9800版画面

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場！

J.B.ハロルド事件簿＃3

D.C.コネクション

愛と死の迷路

発売中 PC-9800シリーズ

■PC-9801シリーズ，PC-286シリーズ
●増設RAMボード対応（I/Oバンク方式のRAMボード）
●RAM384Kバイト以上必要
■5"-2HD, 3.5"-2HD（ゲームディスク2枚＋J.B.デジタルインデックス1枚）
■マウス専用、アナログモニター対応、FM音源対応
標準価格9,800円（税別）

発売中 PC-8800シリーズ

■PC-8801シリーズ（SR以降）
■5"-2D（ゲームディスク4枚組）※J.B.デジタルインデックスは付いておりません。
■マウス、キーボード対応、アナログモニター対応、FM音源対応
標準価格8,800円（税別）

新発売 MSX2, MSX2+

MSX2 MSX2+ 2DD S-RAM対応 ♪

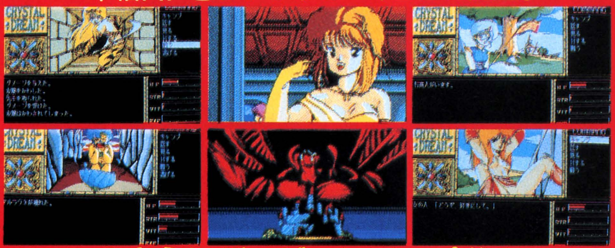
■ゲームディスク3枚組※J.B.デジタルインデックスは付いておりません。
■マウス、キーボード、ジョイスティック、ジョイパッド対応
■自然画のワシントン風景コレクション入り
標準価格 8,800円（税別）

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00（土・日・祭日を除く）
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。（送料無料）
◈リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当城内までご連絡下さい。

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217



美しき国ユーグレナ。
平和を司るクリスタル城の沙羅と
三人の女神が見守る女性の楽園であった。
ある嵐の夜、
雷光と共に暗黒より舞い降りた魔王エグジド。
その軍勢は一夜にしてクリスタル城を支配する。
呪いの鎖でつながれた沙羅。
そして捕われた三人の女神達――
ヤファの国を追われ、
流浪の旅を続ける王子アンジェロの見たものは？
謎、また謎。壮大なストーリーに基づく
本格AVGとテーブルトークタイプの
RPGがHにドッキング。
本格HPGファンタジー、ここに誕生。



●さらにバージョンアップ!!●

PC98版誕生!

高速3Dダンジョンがパワーアップ!

湖、砂漠、岩山に点在するダンジョン（地下迷宮）も、大幅なスピードアップを実現。操作性の良さも格段に向上しています。また、新たに迷宮内に隠し部屋を設け、謎ときの要素を強化。プレイヤーの行動範囲に更に幅が生まれました。

アニメーションもパワーアップ!

会話シーンはもちろんの事、オープニング、エンディングなど、アニメーションシーンが更に充実、プレイヤーの目を楽しませます。

Hシーンがパワーアップ!

Hシーンも大幅に充実。88版と比較すると、その量は2倍以上になっています。原則として、全てのキャラクターにHシーンが用意されているのです。グラフィックシーンもボリュームアップしています。

会話シーンもパワーアップ!

ロールプレイングゲームにとって、キャラクターの会話は最も重要視すべきポイントと言えるでしょう。クリスタル・ドリーム98版も、それを忘れてはいません。88版よりも更に会話シーンを充実させ、物語の完成度を高めると共にプレイヤーが物語に感情移入するのを助けています。

アイテム・モンスターがパワーアップ!

主人公が使用するアイテムも、大幅にグレードアップしました。モンスターも数が増え、そのうえ全てのモンスターにやられシーンがつきました。このゲームにとって、退屈という言葉は不要です。

沙羅 樹:クリスタル・ドリーム

Crystal Dream

PC9801シリーズ 5"2HD/3.5"2HD
各2枚組 7800円(税別) 8月12日発売予定!
PC8801mkIISR以降 5"2D
3枚組 7800円(税別) 好評発売中!
［沙羅 樹・生写真5枚組付 FM音源対応
ジョイスティック対応(88版のみ)］

MEPHIST
PC88/98版
間もなく完成!!
超伝奇スーパーバイオレンス・アドベンチャー

お求めはお近くのパソコンショップで。通信販売をご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名・機種名を明記の上、現金書留でお申し込み下さい。

Striker ストライカー

〒101 東京都千代田区岩本町2-17-4 米沢ビル4F ☎(03)5687-2481

■CROSS MEDIA SOFT

〈表示価格は全て税抜価格〉

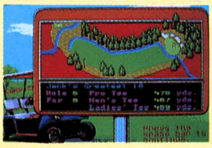
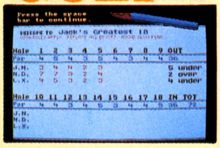


ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ

真打登場！（ジャック・ニクラウス）

帝王ジャック・ニクラウスが全面監修の本格ゴルフ・ソフト。ニクラウスが選んだ英・米の名門コースの18ホールとニクラウス設計の実在のコース2コースの計54ホールを傾斜、アンジュレーションを含めて完全再現。
リアルな3D画面とアニメーション処理、ニクラウスほか個性あふれる9人のプレイヤーを登録。初心者から熟練者まで技量に応じて、ストロークプレイからマッチプレイまで競技方法も3つ。本物のゴルフを堪能して下さい。

■特製ドライバーなどの当たるキャンペーン実施！
（商品のマニュアルをご覧下さい。）

※画面写真はIBM-PC版です

8月末発売予定

- PC-9801VM/VX/RX
- PC-9801UV/UX/CV/LV/EX
- X-68000　各ディスク2枚組 ¥8,800

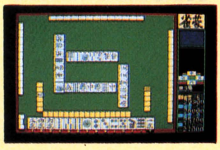
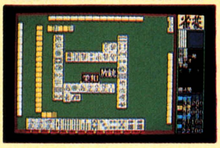
移植中！● PC-8801SR以降 ● MSX2



雀豪2 強知能版

麻雀ソフトも進化する！

麻雀ソフトの決定版と圧倒的人気の「雀豪」シリーズ第2弾。やればやる程成長し個性をもつプレイヤーに成長する自己成長型サンプリング機能搭載。
推論型人工知能の強化により、より実戦麻雀にちかづいたリアルな4人囲みと見やすくなった麻雀牌。
フル・マウスとキーボード対応、ポン・チーなどの音声と効果音。
「雀豪1」データ転送機能ほか使いやすく嬉しい機能満載完備。


好評発売中

- PC-9801VM/VX/RX
- PC-9801UV/UX/CV/LV/EX

各ディスク2枚組 ¥9,800



MUSIUM3 曲データ集

パソコンで演奏！

「ミュージアム3」「ミュージアム3EXPERT」対応データ曲集ジャンル別に一挙5W発売！

8月末発売予定		
邦楽ポップス・ロック篇	洋楽ポップス・ロック篇	アニメ・童謡・唱歌篇
●とんぼ　他全20曲	●ヘブン・イズ・ア・プレイス・オン・アース 他全20曲	●まんが日本昔ばなし 他全30曲

9月末発売予定	
演歌・ナツメロ篇	ジャズ・映画音楽・クラッシック篇
●雨の慕情　他全20曲	●平均律クラビーア曲集フーガ第2番要ハ短調 他全20曲



ご注意

このソフトは「MUSIUM3」(PC-88版)、「MUSIUM3 EXPERT」(PC-98版)が必要です。

対応機種 ● PC-8801シリーズ ● PC-9801シリーズ 各¥3,800

● 発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の製品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉TEL.03-423-7901

スタッフ大募集！
■ゲーム企画 ■プログラマー ■宣伝　詳しくはTEL.03(423)7901 吉岡まで

PONY CANYON INC.

ORIGIN

Ultima® II

Revenge of Enchantress

PC-9801(5″2HD, 5″2DD, 3.5″2HD)
PC-88VA(5″2HD)
PC-8801SR Series(5″2D)
Xlturbo Series(5″2D)
MSX2(3.5″2DD)

September, 21 ON SALE


ロボットシミュレーションゲーム発動！
REBEL MANEUVER
リーベルマニューバー・ライナス
LINUS
History
1988
ＩＮＦ中距離核戦力全廃条約締結。
1995
ＩＣＢＭ、ＳＲＢＭ全面凍結決定、廃棄処分開始。
1996
アメリカ国防総省、ＭＢＴ（主力戦車）に代わる次期主力地上兵器の開発に着手。
1999
日本、西海村で原子力発電所、大事故が発生。事故地は壊滅。各国は原子力産業を全面的に廃止。それを受けて、石油価格の異常上昇、第２次ＯＩＬショック発生。
中東の産油国の
参加したこと
2000
兵器を中
部に残存核兵器も使用
３次世界大戦後の世界は混乱の
みとなる。
2001
米ソ等の残存軍隊を中心に
軍が組織され、
再編成が行われる
監察軍は旧アメリ
た次期主力地上兵器
ACTIVE-MANEUVER
2006
TACTICAL-ACTIVE-MANEU
VER、略してTAM-01“4-FOOTS”
戦線に登場、各地の抵抗は急激に
衰える。
2007
監察軍、戦後世界の制圧を完了
“連邦監察局”として世界の管理・統治を開始。
2029
反体制分子制圧用の新鋭TAM
TAM-17“LINUS”１号機ロールアウト。
8月10日新発売
PC8801SR以降
ディスク3枚組
ジョイカード対応
標準価格 7800円
Family Soft
ファミリーソフト プログラマー
スタッフ大募集のお知らせ‼
元気のある若い創造性あふれるスタッフを募集します。
やる気のある方、
どしどし御連絡下さい。
〒178 東京都練馬区東大泉１－27－25
シャローム大泉301号 TEL(03)924-5727



UNDEAD LINE
TM
アンデッドライン
©1989 T&E SOFT
ジタンの城は、俺達が守り抜いてみせる！
結界の魔物たちは王国ジタンにまで
影響を及ぼしてきた。
ジタン城が危ない！
さあ3人の勇者たちよ、旅立つのだ。
そして、ジタン城を救うため、
「ロンュファの魂」を
一刻も早く捜し出すのだ。
MSX2ユーザーに贈るスペシャルソフト。
好評発売中
MSX2／MSX2＋3.5″2DD ¥6,800
MSX is a trademark of ASCII corp.
※表示価格に消費税は含みません。
ATTACK '89 in マリオン有楽町で逢いませう
場所／有楽町朝日ホール（有楽町マリオン11F）
日時／8月20日(日) PM12:00～PM3:00（予定）
■"ゲームの命"ゲームバランスの考察……………「おきて破りのアンデッドライン」
■真の3Dゲームへのいざない……………「3D革命 3Dゴルフシステム」
■RPG新世界の発見……………「年末超大作ルーンワース」
■国際人工痴能シンポジウム……………「開発スタッフ紹介＆質問コーナー」
■弱肉強食フォーラム……………「持ってけドロボー怒濤の大プレゼント大会」
T&Eマガジン22号発行中!! 今号の目玉は「アンデッドライン」大特集
T&E SOFTの最新情報が
わかるテレホンサービス
☎名古屋(052) 776-8500
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送り下さい。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.22をご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送り下さい。(葉書での請求はお断わりします。)
■89年カタログをご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送り下さい。(葉書での請求はお断わりします。)
T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
T&Eマガジン No.22 請求券 コンプ9月号
89総合カタログ 請求券 コンプ9月号
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます


このゲームは「月刊コンプティーク」に連載された「ロードス島戦記」をコンピュータゲーム化したものです。
ハミングバードソフト 大阪市北区曽根崎2-2-15
ユーザーズテレホン ☎大阪 06(315)8255
平日の午後1時半から6時まで、お問い合せにお答えします。
それ以外の時間は録音もできるテープサービスです。
◆スタッフ募集——電話にてお問い合せ下さい。
ファンタジーロールプレイングゲーム
「ロードス島戦記」のおもしろさは、
とても狭い誌面では語りつくせません。
Record of Lodoss War
Humming Bird Soft™
ロードス島戦記
灰色の魔女
原作／安田 均・水野 良
オリジナル キャラクター デザイン／出渕 裕
©
Humming Bird Soft™
好評発売中
PC-88VA
PC-9801VM/UV
標準価格 9,800円
標準価格に消費税は含まれておりません。お買い上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
この広告は実物大広告です



冒険が始まる日！

9月8日発売決定!!

EMERALD DRAGON

ロールプレイングゲーム

エメラルドドラゴン

聖地イッシュ・バーンに押し寄せる魔軍の一団。謎の力を秘めた少女タムリンは、乳兄弟のアトルシャンを呼び出すために、運命の角笛を吹きならした……。

夢と冒険、スリルとサスペンス、裏切りと友情、哀しみと喜び、そして愛と憎しみ。2年の歳月をかけて、あらゆる要素をつめ込んだこのゲームは、プレイヤーを冒険の世界にひきずり込む無限の宝箱。

人口知能採用の戦闘モード、本当の旅を実感できる160㎡を越える巨大マップ、それぞれに思惑を秘めた味方キャラがおりなす重層的シナリオ、随所に散りばめられたビジュアルを備えたイベント群……。

いよいよ9月8日、冒険が始まる日。もうしばらくお待ちください。

PC-8801SRシリーズ専用・■5枚組　¥8,800
移植予定　PC-9801, X-68000シリーズ
一部予告より遅れました。お許し下さい。
■上記価格に消費税は含まれておりません。

企画・制作 バショウ・ハウス　製作 グローディア
BASHO HOUSE
〒101 東京都千代田区神田神保町1-39 和光第一ビル5F ☎03-219-6123

BASHO HOUSE



キャビンファン必見!!BIGになったパッケージの中身は?



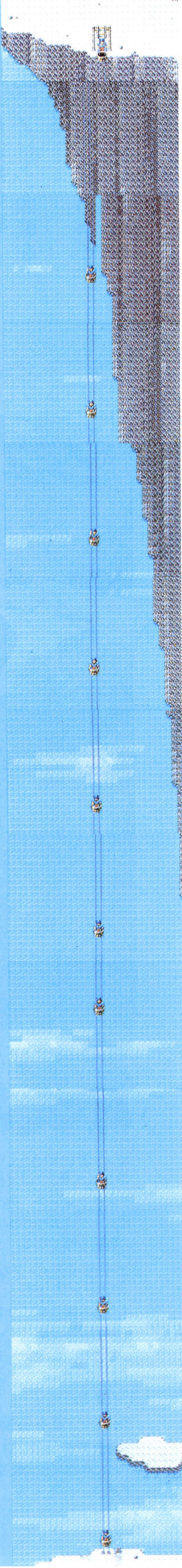
運命の町を出でよ!

旅立ちは期待と不安のフェアレスの町から。盲目の母、そして親しい友達を残してモンスター達の暴虐の地へ…。





未知への誘い。



未知なる世界Xakとは!?

Xakの地は広大、そして様々に変化している。
ホビットという小人の種族が作りあげた不思議な地下の町ネムヌ。広大な草原、森林、謎の砦、巨大な滝、毒沼、断崖絶壁、塔、マグマ地帯など、エリアを歩いているだけでも、決してあきさせることはないだろう。メッセージも豊富で、そのエリア内をそれぞれ個性を持ったキャラクター達が、君を待ち構えて右往左往しているのだ。

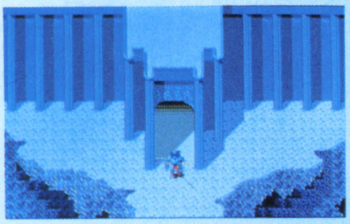
いつもと何かが違う。きっとそんな感じを受けることだろう。そう、それが未知なるXakの世界なのだ。アクション性が高く、そして、頭脳と反射神経を要する。しかし、心配は無用、難しすぎず、簡単すぎず、操作性、ゲームバランスにも最良の配慮がされているのだ。サウンドも幅広く、各エリアに合わせてバラエティー豊かに構成されている。時には明るく、時にはバリバリの重低音が君の感性を刺激することだろう。

VRシステムで描かれた感動の2部構成　「Xak」はここが違う!

■木や岩などの障害物には隣接できなかった	できる!
■建物と人などのスケーリングが正確でなかった	正確!
■ゲーム画面、アニメーションサイズが小さかった	ワイド!
■影はついていても、なんだかとても不自然だった	自然!
■大人も子供もみんなよく似た大きさの2頭身だった	個性的!
■みんなよく似たスピードによく似た行動パターンだった	様々!
■1部はクライマックス、そして2部への新しい変化パターン	NEW!

砦の謎とは?

閉ざされた砦に残された謎とは…?アドベンチャー気分を楽しめる聖域への砦。



数々のトラップをすりぬける!

待ち受けるトラップの数々。想像を絶する読みとテクニックが必要となるドキドキハラハラのこの瞬間。そして…!



標準小売価格 ¥8,800(表示の価格には消費税は含まれていません)

超本格正統派シミュレーション

幻の米豪遮断作戦！
激闘のソロモン会戦を
再現する――
シミュレーションのホビー
ジャパンが贈る傑作ゲーム。

9月発売 ¥9,800



激突！日米機動部隊

初心者にやさしい コンピュータ・コントロール

タスクフォース、飛行場を一部コンピュータにまかせれば、プレイヤーの負担も軽くなる。

エキサイティングな 3つのシナリオ

3つある開始時期の中から1つを選び、1ヵ月に及ぶキャンペーンを楽しむのも、数時間〜1日程度のショート・シナリオをプレイするのも好みのまま。

陸海空3軍を指揮できる

79種数百隻の艦船、17種の航空機、それに中隊単位の陸軍部隊に命令を下す。

ターンの概念を廃した パルス方式

いったん命令を与えれば、後は自動的にゲームが進行。パルスを1、4、8時間と変えれば進行スピードの調節も自在。

■対応機種

NEC PC9801シリーズVM/VX/UX/UV/RA/RX
EPSON PC286シリーズV/VE/X/US/VS
＊上記のシステム以外での保証はいたしません

■動作環境

このゲームのプレイには以下のものが必要です

NEC製MS-DOSシステム（ヴァージョン2.11以上）
640KB以上のメモリ
●2基の純正ディスクドライブ ●高解像度モニタ
●バスマウス ●FM音源対応です（ただし、NEC純正のみ）
＊上記のシステム以外での保証はいたしません

パッケージ・イラスト/ロジャー・マクゴワン

待望のX68版完成!!

小国フィリアス・ノギスに
多発する不思議な事件……
巻き込まれてゆくあなたの
前に現われるものは何か!?

8/19発売 ¥8,800



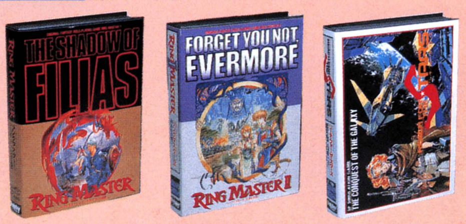
RING MASTER I

リングマスター1

●「リングマスターII」のシステムを載せ、さらにX68000ならではのサウンド、グラフィック面を重視した新しいシステムを用意しました。特に戦闘は快感的。
●テーブルトークの味わいをX68000ユーザーにもお届けします。緻密な背景、深いシナリオなどＲＰＧのホビージャパンならではのお家芸です。
●美麗占いカード付。マニュアルには占い方も書かれている！

PC98版 好評発売中

●リングマスター1 7,800円
テーブルトークの感覚を目指した本物のRPG。
●リングマスター2 7,800円
システムを更に精密にアップした本格RPG。
●リーチ・フォー・ザ・スターズ 9,800円
銀河の覇権を争う本格SFシミュレーション



※表示の標準小売価格には消費税は含まれておりません。
※MS-DOSは米国Microsoft Corpの商標です。
※ロールプレイングゲームはホビージャパンの登録商標です。

Hobby JAPAN

発売元 株式会社ホビージャパン
〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5 TEL03(354)9341代

マイクロプローズが 新しい（トレンディ）



マイクロプローズを経験した皆様から続々とお葉書を頂いております。

- とても面白い！今までにあったようでなかったタイプのゲームだ。"自由な海"という設定が、より楽しいものにしてくれる。
  （愛知県　M.O　大学生）
- 国産のソフトにない新鮮さがあった。長く楽しめそうなソフト。
  （仙台　H.Y　大学生）
- 今までにない楽しいゲームだと思う。今後を期待します。
  （福岡市　K.N　会社員）
- おもしろいの一語に尽きる。
  （東京都　A.N　会社員）

PC9801VM2以降 PC9801UV2以降 定価¥9800（消費税別）絶賛発売中！



▼航海



▼結婚



▼決闘

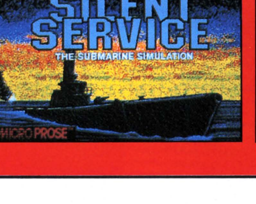
パイレーツにPC88版が出た!!

PC88SR以降 定価¥8800（消費税別）



サイレントサービス新発売!!

PC9801（UV2、VM以降） 定価¥8800（消費税別）





マイクロプローズジャパン株式会社 〒183 東京都府中市若松町1-3-28 TEL:0423(33)7781 FAX:0423(33)7783

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE


いよいよアメリカから
本格派3Dアドベンチャー・ゲーム
上陸!!
POLICE QUEST 2
THE VENGEANCE
LYT
SIERRA
君はどこまで解き明かせるか?!

挑戦状★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

―日本のアドベンチャー・ゲーマーへ―

この夏、店頭にて体験可能。見て、触れて、この興奮をぜひ知って欲しい。

アメリカ中の500万人ものファンを唸らせ、悩ませ、感激させている我社の3Dアドベンチャー・ゲームを日本語対応ソフトにつくりかえ、いよいよ日本で発売する。君はMIDIに対応した迫力のBGMを聴きながら、アニメーションの主人公を推理のひらめくままに自由に操作し、ゲームを解き明かしていく。まるでアニメーションの世界に入り込んだような錯覚に落ち入り、かつてないインタラクティブな体験に興奮するに違いない。

達人といえども最低3カ月は要する我社の3Dアドベンチャー・ゲームを果たして君は何日で攻略できるか。また、ゲームの中に隠された緻密でユニークなヒントの数々を一体いくつ発見し、得点できるだろうか。

推理力、忍耐力、そしてユーモアの分かる日本のゲーマーたちの挑戦を心より楽しみにしている。

ケン・ウィリアムズ
プロデューサー

ジム・ウォールズ
デザイナー



⬆原作者のジム・ウォールズ氏。なんと彼は本物のおまわりさんなのだ。（元CHiPs隊員）

第1弾 ポリス・クエストII

原題：POLICE QUEST II

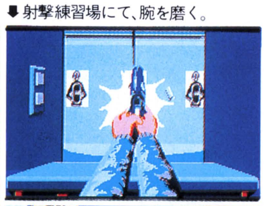
特長

1. 奥行きのある3Dアニメーションの画面中を、主人公が自由自在に動き回れる。
2. A.I.技術を応用したクレバーな本格的日本語パーサーによるコマンド入力。かなキーまたはローマ字入力のどちらかを選択でき、いつでも英語モードとの切り替えが可能。
3. メッセージの表示は「英語」か「英語＋日本語スーパー」の2モード。いつでも切り替えが可能。
4. 本格的なサウンド（(BGM) およびサウンド・エフェクト（SFX）が楽しめる。MIDIマルチ音源対応＝ゲームソフトでは日本初。
   ローランド MT－32
   カシオ MT540/CT460/CSM－1
   FM音源対応
   拡張サウンドボード（NEC純正・互換品）
   SNE製サウンド・オーケストラ
   PC9801内蔵音源
5. ハードディスクにインストール可能。

⬇凶器を探すために潜水隊が出動。



⬇射撃練習場にて、腕を磨く。





⬆犯人と出くわし、思わぬ銃撃戦に！



⬆犯人が隠れるモーテルへSWAT突入。



⬆ユーモアたっぷりの部長との会話を楽しむ。



パッケージに入っているユーザカードを郵送してくれた方全員をシエラ・ファンクラブ会員に登録。さらに11月末日（消印有効）までに郵送してくれた方全員にオリジナルTシャツをプレゼントします。

お問い合わせは

SIERRA®
シエラ オンライン ジャパン株式会社
東京都新宿区山吹町352番地TYビル 〒162
☎03・5261・0970 FAX03・5261・1660



驚異の記憶術

東京カルチャーセンター
〒166
東京都杉並区
高円寺南1の33の3
TEL.03(317)2811

高校受験コース・大学受験コース・社会人のための一般コース、もちろん中間・期末にも利用できる！

試験直前、あふれるように思い出す!!

なんと言ってもこの記憶術、試験の神様と言われている渡辺剛彰先生が、受験を含めたあらゆる試験に利用できるようまとめあげた対試験用の暗記法なのです。一〇〇〇項目以上の暗記事項を、わずか一週間で完全暗記でき、さらに一度覚えた事は試験を終えた後も長い間忘れる事はありません。事実、渡辺先生だってこの記憶術を使って中学時代のビリから東大入学、東大在学中に三ヶ月の勉強で司法試験に一発合格というスゴイ事をやっているのです。

あらゆる試験に、あらゆる状況で利用できる！

もしも、君が明日から始まる期末の勉強をなにもしてないような時でも、この記憶術を使えば信じられないような成績で上位にランクされるはず。

ともかく、今の試験は「暗記量のテスト」「記憶力のテスト」といっていいでしょう。その時に、社会・理科系だけでなく英語・数学にまで広く応用がきくこの記憶術を使えば、まちがいなく試験を征服できるはずです。

今なら左のハガキで記憶術がわかる

案内書無料プレゼント

卒業生の声に記憶術の驚異を知る！

受験で一番モノを言うのは記憶術だ！

三上浩一（18才）

受験の追い込み期、「記憶術の広告を見た時は「これだ！」と思いました。勝負をかけるとすれば日本史しかなかったし、記憶力は工夫次第で何十倍にもなることは知っていたからです。結果を言うと、早稲田、中央、明治の商学部に合格。なにしろ、あの日本史年表を一週間で暗記できたのだから。

ほとんどビリから1ケタへ半年で浮上！

黒田勝弘（15才）

中三になって初めての中間試験が四〇〇人中、三八〇番という成績だった僕が始めたのが記憶術です。僕はとくに暗記ものが弱く、英語、地理、歴史などは大の苦手。しかし、記憶術を使って80点以上は必ず取れるようになり、数学や生物も公式や数値を忘れないので二学期の期末試験では一躍1ケタに入りました。



CYBERNETIC HI-SCHOOL
GAINAX
©1989 GAINAX
「電脳学園」のご注文はお電話で！
0422-22-1980
ゼネラルプロダクツ通販部まで！
朝11時から夜9時まで受付します
電話でご注文を頂いてから2～3日でお手元にお届けします。
お支払は商品到着時に引き替えでOK！！
送料サービス！
手数料サービス！
消費税サービス！
しかも今なら電脳学園の
秘密がギッシリ詰まった、
“スペシャルおまけディスク”
をもれなくプレゼント！
PC8801SR以降
PC9801VM以降
（税抜き）
定価8,800円
お問い合わせもお気軽にどうぞ！
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1-2
GENERAL PRODUCTS
GAINAX
☎0422-22-1980
ソフトベンダー
武尊
タケルでも
前後編の
各４０００円で
発売中だよ！

グレイト 第2回

ゲームデザイナー・コンテスト

GREAT THE 2nd GAME DESIGNER CONTEST

グレイト株式会社では、次代を担うゲームデザイナーを広く募集します。

しめきり: '89年10月末日(火) 消印有効

賞　金: 入選100万円 準入選50万円 佳作30万円 選外佳作10万円

応募資格: プロ・アマ問いません。応募の秘密は厳守します。

応募条件: ①過去に商品として発売されていないものに限ります。(コミケ等は除きます)。
②既成のゲームソフトのプログラムの一部などを流用していないものに限ります。(プログラム部門)。
③ジャンルは問いません(アダルト物、そうでない物、ともに募集しています)。

あ て 先: 〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26 池永ビル グレイト株式会社 第2回ゲームデザイナー・コンテスト係。

発　表: '89年12月発売の雑誌広告において。

注　意: 住所・氏名・年齢・職業・電話番号(連絡先でも可)・略歴を明記した紙を同封して下さい。なお、応募作品の著作権などその他一切の諸権利は、グレイト株式会社に帰属するものとします。返却はいたしません。

A. プログラム部門

●個人でもチームでもかまいません。チーム参加の場合は代表者名を明記しておいて下さい。●機種名を明記し、必ずゲームマニュアルを同封して下さい。●ゲームにはプロテクト等はかけないで下さい。

B. シナリオ部門

●ゲームアイディアをシナリオにして送って下さい。(書式等は、ゲームが作れるような資料になっていれば、どんな形でも構いません)。●初めてゲームシナリオを書く方でシナリオ書式等がわからない方は、封筒に住所・氏名を明記した紙と62円切手を同封の上、当社の『シナリオ・フォーマット請求係』までお申し込み下さい。当社規定のシナリオ・フォーマットのサンプルをお送りします。

C. アイディア部門

●プログラムが組めず、シナリオも書いた事がないという方は、自分なりの方法(小説・マンガ等)でゲームストーリィを構成し送って下さい。グレイトのスタッフがゲームシナリオの形になるようお手伝いします。第1回コンテスト出身のK-JAN(『GIRLS PARADISE—楽園の天使たち—』オリジナルストーリィ&グラフィック担当)は、マンガで作品を応募してきた一人です。

D. G(グラフィック)・デザイン&キャラクター部門

●あなたの作成したコンピュータ・グラフィックを送って下さい。●オリジナル・グラフィック(オリジナル・キャラクター)に限ります。●画面一杯のサイズを使って、風景(2点)、人物顔UP(2点)、人物全身(2点)の計6枚のグラフィックをデータディスクで送って下さい。●どの機種の何というグラフィック・ツールを使って作成したのか必ず書いて下さい。自作のツールや現在販売されていないツールを使って作成したグラフィックは自動的に表示されるようにしておいて下さい。●機種は下記の5機種に限らせていただきます。

- PC-88R/H/A/Eシリーズ
- PC-98シリーズ
- MSX2
- X68000
- FM TOWNS

GREAT グレイト株式会社
大阪市浪速区塩草3丁目3-26 〒556 ☎(06)561-2211〈池永ビル〉

おいしい・ナンパ・しゅみれーしょん

CAN CAN Bunny きゃんきゃん☆バニー

きゃんきゃんバニー

PC88SR以降5'2D・PC98 5'/3.5' 2HD

好評発売中!!

今がおいしいナンパ・そふと！



FAIRYTALE(フェアリーテール)と JAST(ジャスト)が+(カクテル)して、弟分のカクテル・ソフトで新登場！

- フェアリーテールの超・美しい画面と、ジャストのムフフを+(カクテル)して生まれた新しいブランドがカクテル・ソフト。兄貴2人の良いところばっかりの弟分ソフトハウスでーす！
- 新ブランド・カクテル・ソフトの「きゃんきゃんバニー」は、今がいちばん食べごろ、おいしいナンパ・シュミレーション。ぜったい赤丸急上昇！
- あなたはさすらいのギャンブラー。スロットマシンでかせいだホットマネーをふところに、5人の女の子達にねるとんアタック！みごとナンパに成功して、女の子達とムッフフのHができるか、それとも残念無念の大ドンデン返しか。天国と地獄の両方見てもらいます。
- ゲームはスロットマシンからはじまり、ギャグを楽しむアドベンチャーに続いて、プレゼント作戦、Hアイテム功撃、そして5人の女の子達との会話や過激なHを楽しむシュミーレーションまで。複数のゲーム・ジャンルの要素を取り入れた、日本で初めてのHソフト。
- アニメーション当然。音楽バッチリ10曲以上。ニヤリニヤリのメッセージ当り前。そしてグラフィック抜群！このゲームしないでどうするの?もうやるしかない！
- これから彼女を見つける人には、なんとナンパ入門用にも最適です。まず最初は「きゃんきゃんバニー」5人分で予習。なーんてね。

こんなにおいしいアダルト・シュミレーション！

通信販売のご案内及び、申し込み方法

- 現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してカクテル・ソフトまでお送りください。
- 郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京0-91780カクテル・ソフトまでお申し込みください。

製作・企画・販売

カクテル・ソフト

フェアリーテール FAIRYTALE

株式会社ジャスト JAST

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

アダルト・サスペンス

殺しのドレス2

構想2年、制作1年、そしてパソコンソフトで世界初

いきなりベットシーンから…!



PC98 5インチ2HD、3.5インチ2HD2枚組
PC88SR以降5" 2D 3枚組
89年9月中旬新発売! 各定価6,800円



彼女が殺された。しかもあなたとの偽装結婚式の最中に…。あなたの腕の中で静かに息をひきとる彼女の表情には、驚きのそれのみが残った。なぜ彼女が、それも射殺されるなんて…。
私立探偵を職業とするあなた。友人や刑事の協力。そして犯人を追い続けるあなたの前で、犯人は冷酷にも次々と証人殺害を繰り返す。舞台は海を渡りアメリカ、ニューヨークへと…。
もしも理由なき殺人事件に巻き込まれたら…。危険と常にとなり合わせの現代をリアルに再現。練り上げたシナリオ。まるで映画を見るようなスピーディーさ。さらにストーリーを盛り上げる美女達との圧倒的アダルト・シーン。スタートしたらエンディングを見るまでやめられないゲーム展開。
当然ゲーム画面数は100枚以上。フェアリーテールお得意の、ニヤリとさせられる切れのいいメッセージ。その上音楽や要所要所のアニメーションがゲームにメリハリをつけます。
ゲーム構想2年、制作1年、開発中に気力尽きて倒れたスタッフ4人。アダルト・ソフトの新スタイル!

通信販売のご案内及び、申し込み方法

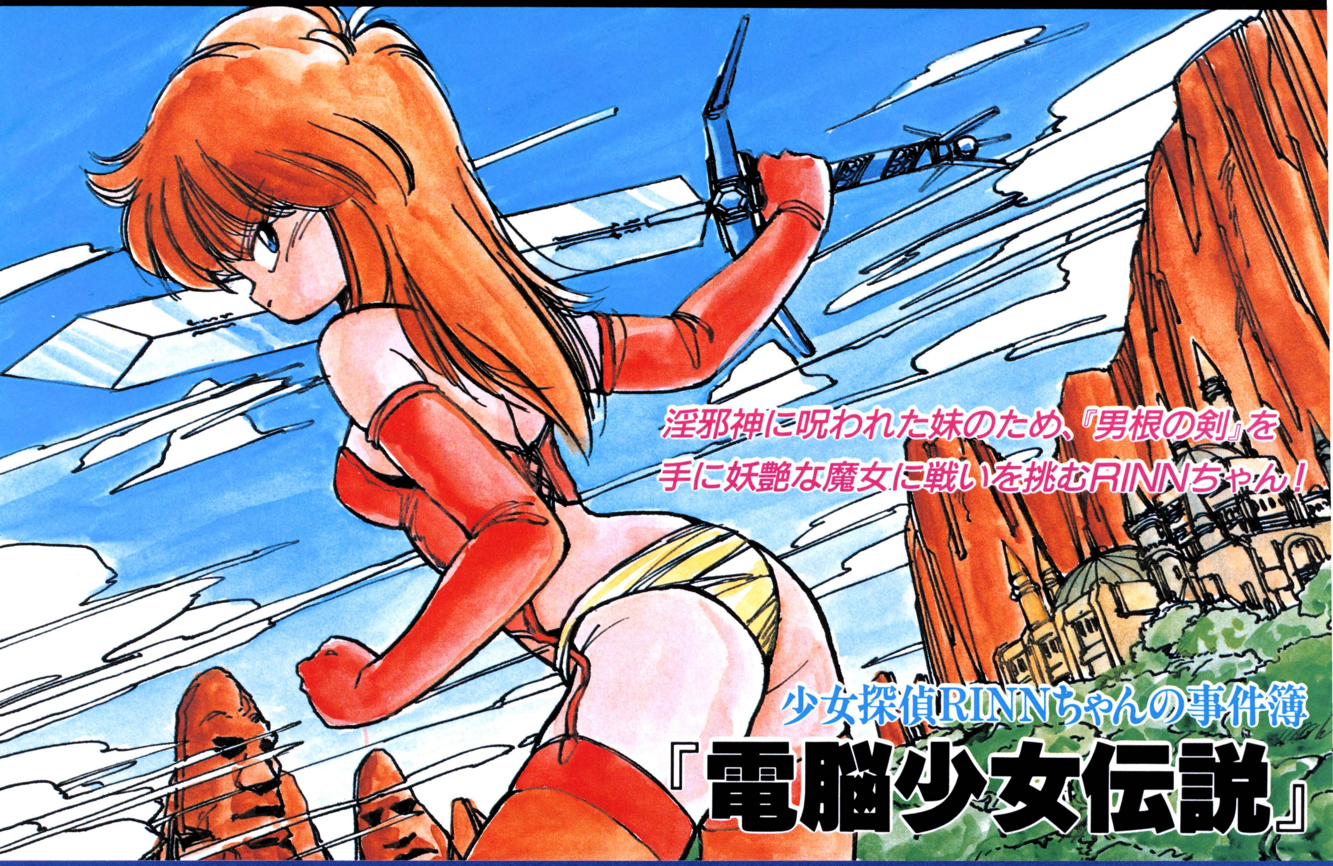
●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は右記のとおりです。

販売・企画・制作
フェアリーテール FAIRYTALE
株式会社ジャスト JAST
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

MAX SERIES 4

もりばやし♥りんご 登場!!



発売中 ¥7,000(本体価格¥6,800)

私立探偵マックス～潜入!! 謎の女子校～
改訂版のお知らせ



大人気の『私立探偵マックス』改良版が完成! 旧バージョンをお持ちの方には、以下の要領でお送りします。

★ゲームと同じ郵便振替の方法で、¥1,000を送金して下さい。

★用紙の裏面の通信欄に以下を必ずご記入下さい。

- 会員No.
- お申し込みの機種
- 改良版希望

以上が守られていない場合、お送りできないことがあります。

SERIES 1 改訂版 私立探偵マックス ～潜入!! 謎の女子校～
原画：富士参號
¥8,030(本体価格¥7,800)発売中

SERIES 2 サッちゃんの大冒険
原作・原画：緑沢みゆき
¥5,970(本体価格¥5,800) 発売中

SERIES 3 あずさ108事務所
原作・原画：IBUKI NOBUTAKA
¥7,000(本体価格¥6,800)発売中

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
口座番号 東京3－056150 加入者名 アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留より手数料が安く、為替より確実な方法です。
■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数、C9係」を忘れずにご記入下さい。
■送料は無料です。

■対応機種(全ゲームとも) 純正品以外での作動は保証できません。
PC-9801シリーズ (旧98、U、UII、LTを除く。要640K) 5－2HD
＊MS-DOSのVer.2.11以上が必要です
PC-8801シリーズ (SR以降、VA可) 5－2D

AGUMIX
アグミックス
〒160 東京都新宿区坂町28番地 新倉ビル501
PHONE 03-358-4862



女性の、女性による、女性だけで作製されたすごいソフト登場！
せまってみたい
新発売
？
何、何なんだ!!
このおっさんは!?
謎は謎を呼ぶの
であった。
さ・ら・に
グレードアップ
アニメーション!!
プログラム以外は、すべて当社女性スタッフにより作製されたため、女性だけにしかわからない女性の弱点が、今ここにあらわになる！男性にここをこうせめられると女性は弱いのよ……。さあ！あなたがこのゲームを進行させるのです。
定価6,800円
PC-8801SR以降 PC-9801(2HD) MSX2/MSX2+(3.5"2DD)
HARD
ハード
〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-19
福原トータス204
☎03(837)1893

PINKY・PONKY

ぴんきぃ・ぽんきぃ

①びゅーてぃふる・どりーむ
②とわいらいと・げーむす
③ばとる・らばーず

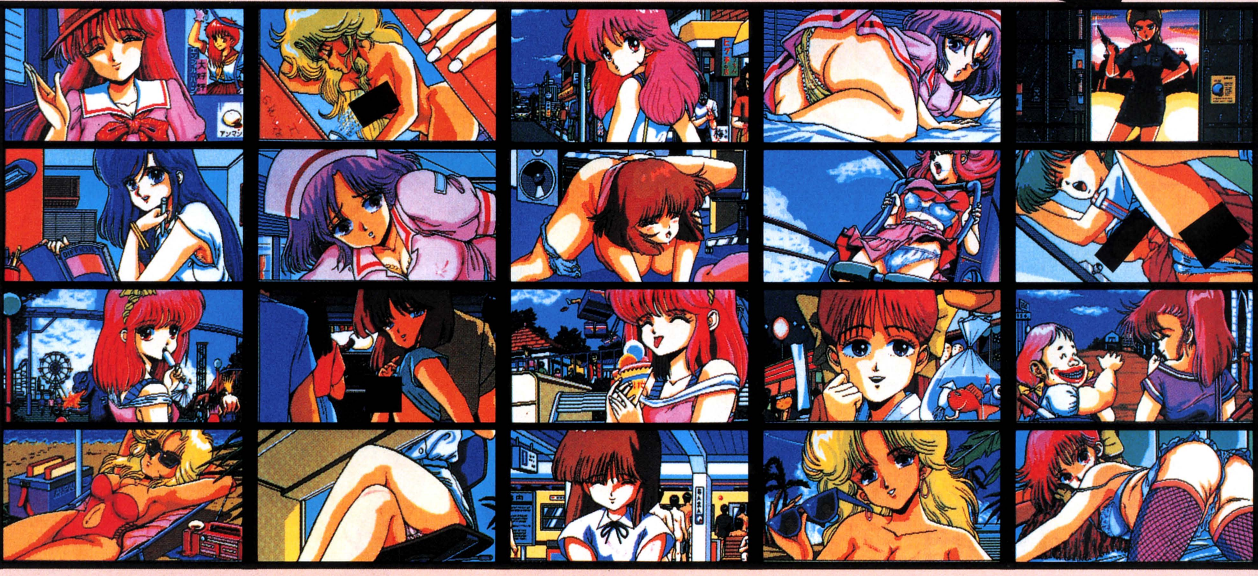
全3タイトル同時発売!!

軟派魔王

98版・88版共に発売日に出荷された"ぴんきぃ・ぽんきぃ"のパッケージの中には、デモディスクがおまけて入っています。絶対にデモディスクが欲しい!という方は通信販売を御利用ください 発売日以前の消印の方には100%デモディスク付きの製品をお送りいたします。

夏だ!ナンパだ!!ナンパマオウだ!!!

主人公のあなたは究極のナンパ師。彼女とうまく言葉をかわし、彼女の機嫌を損わないように頭を 使ってください。ただ単純にコマンド入力しても、決してハッピーエンドにはなりません。彼女 をものにして、お楽しみができるかどうかは、まさにキミのウデ次第!!単なる美少女ソフトとあなどったあ なたは、もはや感動にむせび泣くどころではすまされないでしょう。はっきりいってエルフが自信をもってお 薦めするこの"ぴんきぃ・ぽんきぃ"、とにかくひとつでも買ってみてください。後悔はしないはずです。



どこにでもあるソフトとは違います。このソフトは特別です。

- コマンド選択方式の、ナンパゲームの最高峰。
- 美少女ソフトの常識を卓越した、ロイヤル・ビューティフル・グラフィックは全体の3分の2を占める大画面。
- 新開発のアニメーション・システムにより、全シーン大胆にアニメーションします。
- 豊富で愉快なリアクションが、2人の会話を盛り上げます。
- 名前登録モードでよりリアルなストーリー展開。
- FM音源対応の美しいBGM。
- FUNNYなギャグも、もりだくさん。

PC9801VM以降対応版 好評発売中
(5インチ2HD、3.5インチ2HD、XL、XA、LTシリーズ除く。要640K)
PC8801SR以降対応版8月11日(金)(5インチ2D、2枚組)に発売です!! 各定価5,800円

移転しました。

élf エ・ル・フ
株式会社 エ・ル・フ
東京都新宿区北新宿 1-12-5

竜族の少年と多彩なドラゴンたちの
本格冒険ファンタジー



杉田流仙

コンプコミックスデラックス
A5判 890円（税込）

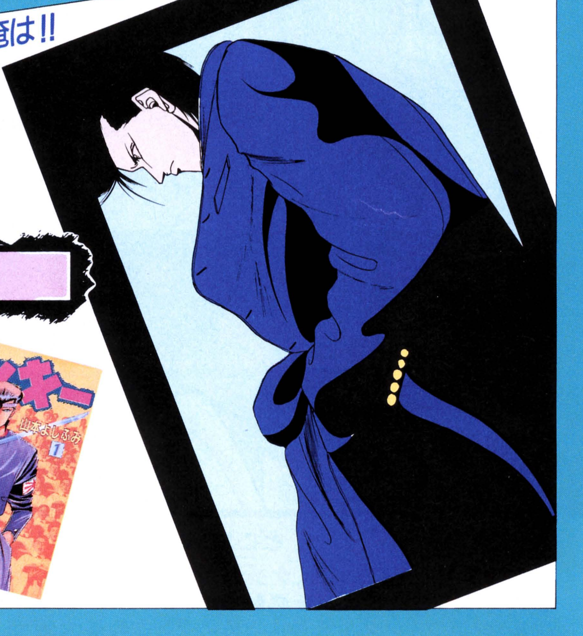


8月5日発売

爆笑じゃねーよ爆走してんだよ俺は!!
抱腹絶倒学園ギャグ!!

コンプコミックス

ヤンキー 1





山本よしふみ
B6判 490円（税込）

8月5日発売

SOFT EXPRESS

ソフトエキスプレス



SOFT TOP

⬆急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	イースII	日本ファルコム	
2	2	ソーサリアン	日本ファルコム	
↑ 3	4	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
↑ 4	5	イース	日本ファルコム	
5	3	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
↑ 6	9	スタートレーダー	日本ファルコム	
⬆ 7	16	サーク	マイクロキャビン	
8	5	ウィザードリィ	アスキー	
9	7	三國志	光　栄	
10	8	スーパー大戦略	システムソフト	
11	11	水滸伝・天命の誓い	光　栄	
⬆ 12	—	テトリス	ビー・ピー・エス	
13	10	スナッチャー	コナミ	
14	12	ハイドライド3	T&Eソフト	
↑ 15	16	大戦略II	システムソフト	
↑ 16	—	アドヴァンスト・ファンタジアン	クリスタルソフト	
16	14	アフターバーナー	電波新聞社・CSK総研	
↑ 16	20	デス・ブリンガー	日本テレネット	
↑ 19	—	維新の嵐	光　栄	
20	16	ラスト・ハルマゲドン	ブレイン・グレイ	

●集計対象：2000人（6月8日～7月7日）

 イラスト／迎　夏生



今月のランキング解説

今月最大のトピックスは、先月号のピックアップでも紹介したマイクロキャビンの『サーク』が、大きく順位を上げて7位にランキングしているところだね。『サーク』の人気が高いだろうとは予想してたけど、こんなに早く上位進出を果たすとは思わなかったね。それから、一時は順位を落としていた『イース』が復活してきて、まだまだがんばりそうな気配をみせている。来月あたりには『ワンダラーズフロム イース』がランクインして、シリーズ3作が同時ランクインということになりそうかな。やっぱりＲＰＧは強いのだ。

20

総得票数	得票数
1351	321
1166	231
649	182
483	160
794	128
201	88
102	85
516	77
493	72
338	70
210	49
128	45
244	29
159	24
90	23
19	19
38	19
67	19
18	18
158	13

PICK UP 今月のピックアップ

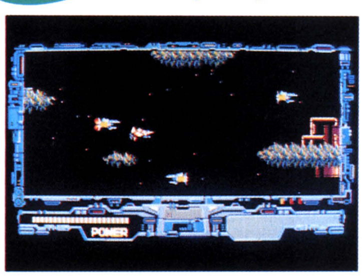
2位 信長の野望・戦国群雄伝 (光栄)

ご存じ『信長の野望』シリーズの最新作。このシリーズ、じつはソフトトップ20の記念すべき第1回にあたる1987年5月号に、シリーズ2作目の『信長の野望・全国版』が、すでに9位でランクインしていたのだ。それからまるまる2年以上、毎月のトップ20にランクインしなかったことがまったくないという、これぞ本当の常連ソフト。

『全国版』から『戦国群雄伝』へとバトンタッチしたのは、今月の4月号でのことだけど、それ以来、いままで以上に票を集めてがんばっている。今月も、光栄のＳＬＧは全部で4作もランクインしているけど、やっぱり光栄ＳＬＧの原点が『信長の野望』シリーズなのだ。



6位 スタートレーダー (日本ファルコム)



今月も6位と上位にランクインした、『スタートレーダー』。ＡＣＴとしては、前人未到(みとう)の長期ランキングをしそうな気配をみせているね。ＡＣＴのこれまでの最高は、『シルフィード』の6カ月連続ランクイン&最高順位4位の2冠だけど、さて、どのくらい記録を延ばしてくれるかな。

▶21〜30位までのランキング

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	サバッシュ	26	スタークルーザー
21	野球道	27	マイト アンド マジック
21	マイト アンド マジック2	27	クリムゾンII
24	大戦略	29	シュヴァルツシルト
24	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	29	銀河英雄伝説

Soft Sales Top 20

今月のベストセラーソフトはこれだ!!

ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店から寄せられたデータをもとに、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションっ！
（今回の情報は6月1日から31日までのデータを集計したものです）

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	大戦略III	システムソフト	PC98	9800円（5D,3.5D）
2	3	サーク	マイクロキャビン	PC88SR	8800円（5D）
3	—	R-TYPE	アイレム	MSX,X68000	7300～7800円（5D,3.5D）
4	—	ディスクステーション5号	コンパイル	MSX2（+）	1940円（3.5D）
5	9	テトリス	ビー・ピー・エス	PC98,PC88/VA,MSX2,X1,X68000,FM77AV	6800円（5D,3.5D）
6	1	アフターバーナー	電波新聞社 CSK総合研究所	X68000 FM TOWNS	9200円（5D） 9800円（CD）
7	2	スタートレーダー	日本ファルコム	PC98,PC88SR	8700円（5D,3.5D）
8	4	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	PC98,PC88SR,X1t	9800～12200円（5D,3.5D）
9	6	カオス・エンジェルス	アスキー	PC88SR,MSX2	7800円（5D,3.5D）
10	—	D.C.コネクション	リバーヒルソフト	PC98	9800円（5D,3.5D）
11	20	ソーサリアン	日本ファルコム	PC98,PC88SR/VA,X1t	9800円（5D,3.5D）
12	7	維新の嵐	光　栄	PC98,PC88SR/VA	9800～12200円（5D,3.5D）
13	12	銀河英雄伝説	ボーステック	PC98,PC88SR	8800円（5D,3.5D）
14	—	ディガンの魔石	アーテック	PC98,PC88SR,MSX2	8800～10000円（5D,3.5D）
15	5	スーパー大戦略	システムソフト マイクロキャビン	PC98,PC88SR,X1,X68000 MSX2	8800円（5D,3.5D,R）
16	—	機動戦士ガンダム	ファミリーソフト	PC88SR,MSX2	6800円（5D,3.5D）
17	—	ローグ・アライアンス	スタークラフト	PC98	9800円（5D,3.5D）
18	10	ガンシップ	マイクロプローズジャパン	PC98	11800円（5D,3.5D）
19	18	森田将棋II	エニックス	PC98,X68000,FM TOWNS	10000～14800円（5D,3.5D,CD）
20	—	遊兎伝	システムソフト	PC98	7800円（5D,3.5D）

●特に記載のない限り、価格は消費税を含みません。

SOFT EXPRESS

今月の売れ筋を斬る!

▼▼▼総合解説▲▲▲

今月は、期待の星『大戦略III・グレートコマンダー』が、いきなりのトップ1。これはかなりすごいデビューを飾ったね。先月3位の『サーク』も1ランクアップの2位と、順調にヒットを飛ばしているカンジ。もう定番ソフトといった感じの『ディスクステーション』も今回は第5号がランクイン。このソフト、各号の寿命が、いいとこ2カ月という短命ソフトなんだけど、必ず上位それも5位以内ぐらいにランキングされるね。MSX以外の機種にも発売されたらおもしろいのにね。

ところで最近のセールスTOP20、AVG陣がイマイチって感じだったけど、今月はひさびさにランクイン。これをはずみにして、AVGのニューソフトが、がんばってくれることを期待したいぜッ。



キーワードはこれだ!!

X68000

最近はFM TOWNSという、よきライバルの登場で、ますます人気の高いX68000。どちらかというとオールマイティなFM TOWNSに比べると、X68000はACTが中心というイメージ。今月6位の『アフターバーナー』も、3位に初登場の『R-TYPE』も、いかにもって感じのACTだもんね。それに最近はサイバースティックなんていう、超カッチョイイジョイスティックも登場してきたし……。でも、これからは、他のジャンルのソフトにも、もっとがんばってほしいのだ。

3	R-TYPE
5	テトリス
6	アフターバーナー

移植版

今月は、移植ソフトのランクインが多いような気がするけど、どうかな？ たとえば、『R-TYPE』のX68000や、『カオス・エンジェルス』のMSX2とかね。どちらも以前に別の機種版の発売の時に、ランクインしてるんだよね。でもさ、ボクは移植版ってなるべく早く出してほしいと思うな。だって、友だちがもう終わっちゃってるのに、あとからプレイするのって、なんとなくくやしい気がするんだもんね。でも、いくら待っても、やっぱりおもしろければいいかな、なんて。

3	R-TYPE
7	スタートレーダー
9	カオス・エンジェルス

AVG

今月10位にランクイン。なかなかいい位置につけているのは、リバーヒルソフトの『D.C.コネクション』だ。最近不調のAVG陣のなかにあって、これはなかなかの快挙といえるのではないかな。ところで最近のAVGは、いわゆるフツーのストーリーものと、この『D.C.コネクション』のようなアダルトな推理物とがあるけど、はたしてこれからのAVGの主流はどちらに？



大戦略III

いきなり初登場第1位の座を手にしたのは、ご存じ大戦略シリーズの最新作『大戦略III・グレートコマンダー』だ。大戦略シリーズも代を重ねるごとに複雑怪奇になっていくようで、この最新作なんか、SLGファンが泣いて喜ぶようなソフトらしい(いま、ほんとにとなりで泣いてるのがいる)。でも、SLGはまったくダメなボクには、どうしてそんなにおもしろいのかわからない。



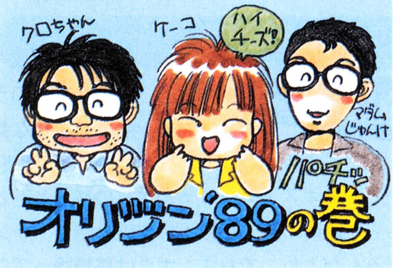
●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0236-23-1055
●LAOXコンピュータメディア	☎03-253-1341	●パソコンショップ・シグマ	☎052-251-8334	●Pic万代店	☎025-234-5135
●LAOX新宿店	☎03-350-1241	●カトー無線	☎052-264-1534	●Pic小針店	☎025-233-5791
●富士音響	☎03-255-7846	●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●COM	☎03-251-1523	●J&Pテクノランド	☎06-634-1211	●ホカ福岡マイコンセンター	☎092-714-5155
●SHINKO	☎03-255-0450	●J&Pメディアランド	☎06-634-1511	●カホ大牟田さんえい店	☎0944-55-7005
●池袋WAVE5Fソフトハウス	☎03-981-0111	●J&P高槻店	☎0726-85-1212	●ベスト電気マイコンセンター	☎092-781-7131
●J&P渋谷店	☎03-496-4141	●J&P和歌山店	☎0734-28-1441	●トキハデパートマイコンセンター	☎0975-38-1111
●J&P八王子店	☎0426-26-4141	●J&P姫路店	☎0792-22-1221		
●J&P町田店	☎0427-23-1313	●電巧堂チェーン青森本店	☎0177-23-2356		

Soft House Today

海外おじゃまし隊

たて続けに海外取材なんてすごいでしょ。L.A.（ロサンジェルス）のオリジンズ'89・番外レポート!!







アスキー
夏恒例の「ウィザードリィキャラバン」今年は大阪と名古屋で開催！　詳しくはアスキー情報電話(03)250-5600まで。若さに恥じない夢を求めてさあ旅立ちの時。ますます『ウィザードリィ』で大きくなるアスキーを見守ってくださいね。……この大地を踏みしめる歓び。

アーテック
『ディガンの魔石』の移植も完了して、いよいよ次の企画を練っています。ところでグラフィックのアルバイトを募集しています。ドット絵、原画、アニメなどゲームに使用する絵を描いてみたい方、アーテックまで連絡してくださいまし。では！

アートディンク
アートディンクのゴルフゲーム『ダブルイーグル』に追加コースが発売されます。難度を極めた、その名も『トリッキーコース』。通信販売だけの2000円。9月1日より順次出荷開始です。詳しくはパッケージの中の会員証をご覧ください。

アリス・ソフト
はぁい♡　お元気ですか？　アリスです。今回は2本目の『Intruder』についてお話しますね。主人公である稔くんが、小夜子さんという女の子となかよくするために屋敷に忍び込んでいくというお話なの。さて稔くん、どうなりますことやら。なーんてね。

アルシスソフトウェア
夏真っ盛りって感じですねぇ。さんさんと輝く太陽、青く透きとおった海、白い砂浜で寝転がりながら『妖獣機甲兵 Wer Dragon』で遊んでいるあなたは、とってもオシャレだと思います。てなわけで、いかがでしたか？　ぜひ感想をきかせてね！

ウインキーソフト
最近ワープロを使用してまして、日夜格闘しているところです。とはいえ、なかなか手ごわいため、完全に組み伏せるまでには、まだまだ時間がかかりそうです。慣れないためにからだの妙なところに力が入りすぎて、あちこちがこってしまってます。

ウルフチーム
梅雨前線も本格的な活動を始めて、世の中は雨、雨、雨。この雨に合宿はたたられ、フロに入れない体にはカビが生える…なわけないか。でも常にカビが体に生えようと、頭をかきながらガニマタでクレイジーキャッツしていたい！

（6月末のウルフ）

エス・ピー・エス
X68K『パックマニア』にうれしいオマケが！　X68Kが吐き出したディスクをもういちど入れ、ESCで止め、ENTERキーを押してA>CD　PACMAN　リターンキー、A>PAC　リターンキーを押すと…あぁなつかしきPACMANなのだ。

エニックス
暑中お見舞い申し上げます。まさに夏本番という感じの今日このごろですが、みなさんいかがお過ごしでしょうか？　エニックスでも秋へ向けて新作ゲームを開発中です。詳しいことが決定しましたら、発表いたしますので、ご期待くださいね。

クエイザーソフト
RPGのゲームはシナリオのつじつまあわせからマップのつながりまでけっこう大変なものがあって、最近はそのことで頭が痛い毎日。「ノリダー」もいいけど、ぼくは「うんちくマン」の方が好きだ。しかし大阪には「の」のつくえらいヒーローもいるのだ！

クリスタルソフト
『クリムゾンII』MSX2版は、3.5インチ2DDで発売です。ジョイスティック対応。そしてもちろんFM音源＋リズム音源を駆使したMSX-MUSIC対応です。FM音源がない人にも、強力なPSGアレンジバージョンがしっかりサポートされています。

クレスト
やっほー！　美希で一す。毎日暑い日が続いてるけど、お元気してます？　こんなに暑いと仕事なんかさぼってリゾートしたい気分！　うーん、夏休みがある人がうらやましー。ところで、『DERRINGER』のX68K移植が決まったの。買ってね♡

美希

コンプティークのオリジンズ取材は崇(たた)られるというウワサだ…



プレゼント

★

クロちゃんによるホントの「オリジンズ'89」のレポートは、66ページから始まります。そうそう、会場で安田先生にもお会いしたから、「AD&D® 製作日誌」でもお話を聞かせてくれそうよ♡　さて、今回のプレゼントは67、68ページでクロちゃんが紹介している『ゾマックス®』と『レックスマニア』というゲーム。それぞれ1名様に差し上げます。



〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク
「英語マニュアルでもぼくは平気だ」係

呉ソフトウェア工房

新作のタイトルがやっと決定しました！　それでは発表します。『Duel（デュエル）』です。みんなでいっしょうけんめい考えました。『シルバー・ゴースト』同様、よろしくお願いします。発売は秋です。

ゲームアーツ

ゲームアーツではこの秋、アクションゲームとシミュレーションゲームを用意しています。ACTはPC88とMSX2版、SLGはPC88版です。他にPC88VA版『ファミスタ'89』と、長らくお待たせしましたFM7版『ぎゅわんぶらあ自己中心派』も発売です。

光　栄

MSX2ファンの皆さんにとっておきのお知らせ！　『信長の野望・戦国群雄伝』ディスク2枚組9800円（CD付き 12200円）を7月7日に発売しました。この夏、猛将たちと熱い戦いの日々をおくるのは君だ！　「水滸伝ハンドブック（税込1680円）」も好評発売中！

工画堂スタジオ

あいも変わらず『シュヴァ～』の移植版においては、ユーザーの皆さまに迷惑をおかけしてます。もうしばらくお待ちください。ところでわが社の自信作『シュヴァルツシルトⅡ』のシナリオはいかがでしたか？　『Ⅱ』も移植しますので、お楽しみに。

コスモス・コンピューター

ヤッホー♡みんな、元気に夏休みしてるかな？　うちの犬は、最近夏バテ気味らしく、だらしなーくノビきっております。「こらっ！　しっかりせんか！」といってみても、しらんぷり。かっ、かわいくない…。というわけで、みんなも夏バテには、気をつけましょうね。

コナミ

コナミとあなたの遊びの情報交換誌「DS−3」。創刊第2号が出たぞー。内容は、とてもここには書けないようなHなコトが盛りだくさん。ウソ。粋なオトナになってもらうための、「遊び」のバージョンアップフォーラムだ。ほしい人は、第3号を待とう！

ザインソフト

新作ソフト開発決定！　ジャンルはアドベンチャー。現代の若者を背景とした学園アドベンチャー。愛、青春をテーマに、あなたに感動を与えることのできるよう日夜努力しています。タイトル以下は未定です。移植版『ガルフストリーム』MSX2版好評発売中!!

ジー・エー・エム

現在、『バトル』開発絶好調！　とはいっても、資料集めで七難八苦。東側は、情報の壁が厚くて困るぜ！

システムサコム

突然ではありますが、サコムがこれから出すX68Kのソフトはすべて MT32完全対応予定です。もちろんMT32を持ってない人も、FM音源+ADPCMのスーパーサウンドが楽しめますからご安心。でも、これをチャンスにあなたもMT32を買おう！

システムソフト

ゲームデザイナー黒田幸弘氏による当社初の本格的な戦国シミュレーションゲーム『天下統一』もいよいよ登場。そして現在ファンタジックウォーゲーム『マスターオブモンスターズ』をさらに機能を強化しPC98シリーズに移植中です。お楽しみに。

ジャスト

いやぁ、皆さんお元気ですか？　『天・Ⅲ』も好調で、社員一同南の島に来ています♡　なーんていうのは夢のまた夢。のびのびになっていた『ヴァルツェル』今秋発売に向けてスタッフ一同がんばっています。これからのジャストをあたたかく見守ってください。

シンキングラビット

新作『倉庫番パーフェクト』のユーザー新作自信面に多数の応募ありがとうございます。あまりの多さにチェックがたいへんです。おまけに難問ばかりで、うれしい悲鳴をあげています。というわけで、250面ぐらいに増えそうです。お楽しみに!!

☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

New ソフトかわら版

新作&移植ソフトの発売予定先取りコーナーだよ



夏真っ盛り。暑くて暑くて夜も眠れないよー、とかいってゲームで夜ふかしするのもほどほどにね。今月も、ソフトハウスからの新作、移植情報は盛りだくさんだよ。なお、価格は特に記載のないかぎり消費税は含まれてないからね。また、情報は7月14日現在なので、発売日等の変更にもご注意ー!!

新作ソフト

ジャンル	タイトル	機種・価格	メーカー・発売日
RPG	ウルティマⅡ	PC98,PC88/VA,MSX2,X1t・7800円	ポニーキャニオン 9月21日
SLG	ヴァルツェル	PC8801SR・価格未定	ジャスト 今秋予定
ACT	A-JAX	X68000・価格未定	コナミ 発売日未定
RPG	エメラルドドラゴン	PC9801,PC8801SR・価格未定	バショウハウス 9月予定
RPG	キューティーハニー	PC8801SR・8800円	ナツメ 発売日未定
SLG	銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集	PC9801,PC8801SR・4800円	ボーステック 9月予定
RPG	クォーター・スタッフ	PC9801,X68000・各9800円	スタークラフト 9月予定
AVG	CRESCENT MOONがある	PC9801V・6800円	アリス・ソフト 8月上旬
ACT	激突ペナントレース2	MSX2(+)・6300円	コナミ 8月30日
AVG	38万キロの虚空	X68000・9800円	システムサコム 9月予定
SLG	斬【ZAN】-陽炎の時代-	PC9801・価格未定	ウルフチーム 9月15日
AVG	私鉄沿線殺人事件	PC9801,PC8801,MSX2・8800円	クレスト 9月予定
RPG	シルヴィアーナ	MSX2(+)・6800円	パック・イン・ビデオ 9月上旬
RPG	素戔嗚	PC9801・価格未定	エニックス 発売日未定
TBL	倉庫番パーフェクト	PC98,PC88,X1,X68・各6800円	シンキングラビット 発売日未定
AVG	ソウル&ボディ	X68000・価格未定	システムサコム 来年予定
ACT	SONIC(仮称)	X68000・価格未定	システムサコム 年末予定
RPG	ダーク・レイス	PC9801・9600円	アーテック 発売日未定
AVG	ディストラクション(前編) 白と黒の伝説	PC98,PC88,MSX2・各4900円	ソフトスタジオWING 8月予定
SLG	Duel	PC8801SR・価格未定	呉ソフトウェア工房 発売日未定

☞引き続き「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スキャップトラスト

移植、移植でついにでました! X68Kの『スターシップランデブー』はあの手この手その手!? と趣向をこらした作品だから、この夏休み中にぜひいちど試してみてネ。皆さんの声を楽しみにしているので、アンケートハガキに意見を書いて送ってね。

スタークラフト

オレゴンのポートランド空港では不気味なモノが売られている。それは「ナメクジの缶詰」だ。緑地にオレンジ色のナメクジがニッコリ笑っているイラストが描かれている。冗談グッズかと思ったら、どうもマジらしい。ウーム、アメリカ人の考えることはわからん。

ソフトスタジオWING

『DESTRUCTION』は、この地球の未来を予言した内容ですけど、現実問題、いまの地球はたいへん病んでいます。中国問題といい、アマゾンの密林伐採といい、いろいろな問題があります。みなさんもたまには、ゲーム以外のことにも関心を持ってみては?

T&Eソフト

MSX2ユーザーのみなさん! 『アンデッドライン』はもうプレイしてくれた? だれにでも楽しめるニュータイプのRPG風アクションゲームだよ。
8月20日には、東京有楽町マリオンでイベントが開催されます。ぜひ遊びにきてね!

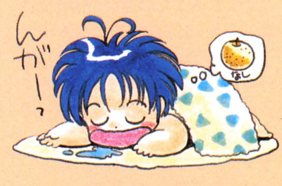
テクノソフト

お知らせお知らせぇ〜っ! メガドラ・サードパーティいちばんノリの、わが秘密のアッコちゃん結社テクノソフトでは、ただいま第2弾の制作に着手しております。まったくオリジナルなゲームを目指しているんで、みなさま、ご声援くださいませっ♡

データウエスト

やったぁ! やっと『第4のユニット4』のシナリオがぬけたぞ!! あとはデザイナーの尻をたたいて、私はテキスト打ちに入るだけだぁ!! とまあ、このように次々と新作をつくっていくわけだけど、我が社ではまだ他に極秘のスゲェGAMEが開発中なのだあ!!

デービーソフト



ナツメ

方言のルツボ。ナツメの開発部にはいろいろな障害もあるんですヨォ。東京勢が押され気味の今日このごろ。ということで、次作ではバイリンガルでいきたいネ。と企画をネリネリしていますヨ。なお、『魔浄理子』PC98版は、7月14日に発売になりました。ヨロシク。

日本テレネット

大好評の『ヴァリスⅡ』。PC88SR版に続き、PC98、MSX2版が発売されました。常識を超えたAVを存分にお楽しみください。"優子"ガレージキットもプレゼントしてますので、早く全面クリアして応募してね。イメージガール発表も広告にて。よろしく。

日本ファルコム

ついに発売された『ワンダラーズフロム イース』! みんな、楽しんでくれているかな? アドルと一緒に冒険していると、暑さなんて忘れちゃうでしょ!? ゲームの感想や意見を手紙に書いて、どしどし送ってちょうだいな。待ってるぜい!

バショウハウス

バショウハウスに夏休みはないのだーっ! あたりまえだよなー。『エメラルドドラゴン』のデバッグで、もうひっちゃかめっちゃかなのだ。でも、時間をかけただけあって、仕上がりは満足いくものになりそう。もうしばらく待っておくれ! で、できたら買ってネ!

パック・イン・ビデオ

『ザ・ゴルフ』、『実戦ビリヤード』を発表してきましたが、9月上旬に久しぶりにMSX版RPG『シルヴィアーナ』を発売します。重い病にかかった母を助けるため薬を探し求めて旅を続けるというストーリー。超カワイイキャラの『シルヴィアーナ』、よろしく。

ジャンル	タイトル	機種・価格	メーカー・発売日
AVG	DOLL（パラゴン セクサドール）	PC9801・価格未定	ハート電子産業　10月末日
SLG	トリッキーコース（ダブルイーグル追加コース）	PC9801・2000円〔税込〕（通販のみ）	アートディンク　9月1日
ACT	ファミリースタジアム '89年度版	PC88VA・6800円	ゲームアーツ　発売日未定
RPG	BURAI	PC8801・価格未定	リバーヒルソフト　発売日未定
TBL	麻雀狂時代special PART II 冒険編	PC8801,X1t・価格未定	マイクロネット　8月予定
SLG	ライヒスリッター	PC9801・価格未定	エニックス　発売日未定
SLG	提督の決断	PC8901・14,800円（サウンドウェア付・17,200円）	光　栄　今秋予定



移植ソフト

PC98

- ●ハイドライド3 SV　(PC9801・7800円)
  T&Eソフト　発売日未定
- ●マスターオブモンスターズ　(PC9801・価格未定)
  システムソフト　8月下旬

PC88

- ●シュヴァルツシルト　(PC8801・8800円)
  工画堂スタジオ　9月下旬
- ●シュヴァルツシルトII-帝国の背信-　(PC8801・価格未定)
  工画堂スタジオ　発売日未定
- ●ローグ・アライアンス　(PC8801・9800円)
  スタークラフト　9月予定

MSX

- ●A列車で行こう　(MSX2・7800円)
  ポニーキャニオン　8月21日
- ●Gaudi-バルセロナの嵐-　(MSX2・9800円)
  ウルフチーム　8月8日
- ●銀河英雄伝説　(MSX2・8800円)
  ボーステック　11月予定
- ●XaK　(MSX2・価格未定)
  マイクロキャビン　年末予定
- ●シュヴァルツシルト　(MSX2・価格未定)
  工画堂スタジオ　発売日未定
- ●シュヴァルツシルトII-帝国の背信-　(MSX2・価格未定)
  工画堂スタジオ　発売日未定
- ●探偵団X　(MSX2(+)・7800円)
  ハート電子産業　発売日未定
- ●テトリス　(MSX2(ROM)・6800円)
  ビー・ピー・エス　8月25日
- ●野球道　(MSX2・7700円税込)
  ブラザー工業タケル事務局　8月下旬
- ●Intruder-桜屋敷の探索-　(MSX2・6800円)
  アリス・ソフト　8月上旬
- ●ローグ・アライアンス　(MSX2・9800円)
  スタークラフト　8月予定
- ●ロードス島戦記　(MSX2・9800円)
  ハミングバードソフト　発売日未定

X1,X68000

- ●Gaudi-バルセロナの嵐-　(X68000・9800円)
  ウルフチーム　8月11日
- ●棋太平　(X68000・価格未定)
  エス・ピー・エス　発売日未定
- ●銀河英雄伝説　(X68000・価格未定)
  ボーステック　発売日未定
- ●デリンジャー　(X68000・価格未定)
  クレスト　発売日未定
- ●夢幻戦士ヴァリスII　(X68000・価格未定)
  日本テレネット　発売日未定
- ●ロードス島戦記　(X68000・9800円)
  ハミングバードソフト　発売日未定
- ●ローグ・アライアンス　(X1・9800円)
  スタークラフト　9月予定

FM

- ●囲碁II　(FM TOWNS・14800円)
  アスキー　発売未定
- ●ぎゅわんぶらあ自己中心派　(FM7・6800円)
  ゲームアーツ　9月予定

ハート電子産業

『探偵団X』のサンプルゲームとデモの入ったパブリッシュウェアを差し上げます。PC88はSR5' 2D、PC98は5' 2DDです。送料+手数料として切手420円と機種名を書いて、〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9クインビル7Fハート電子産業㈱コンプX係まで。

ハミングバードソフト

MSX2『ラプラスの魔』と『アグニの石』はもうプレイしてみましたか？　ところで、MSX2ユーザーなら『ロードス島戦記』の発売日が気になるところでしょうが、残念ながらまだ未定なんです。決まり次第あらゆる方法で発表しますから、情報に注意しといてね。

PSK

PC98担当の片岡がハードディスクを買った。見にこいというのでさっそく片岡邸に向かった。しかしそこには見たこともないむき出しの部品が雑然と電線でつながっているだけだった。大切なソースコードがこれで処理されると思うと一抹の不安が脳裏を……。

ビクター音楽産業

夏だ！　サザンの季節だ！　やっぱり今年の夏は"すいか"が大流行しそうだ。でも"すいか"の食後には、やっぱりゲームでひと息いれるのがおすすめ。なんてったって究極のゴルフゲームが近々発売予定。帝王ジャック・ニクラウスが監修したすぐれものだ。

ビー・ピー・エス

『テトリス』のFMR50LT版が発売になりました！　なにがそんなに！かというと、このFMR50LT版、なんとあのFM TOWNS対応なのです。BPSとしては、専用版を出す可能性はないので、もしTOWNSで『テトリス』をプレイしたい人は、どうぞ！

ブラザー工業タケル事務局

いや～！　グリコ、グリコ。夏ですネェ暑いですネー。夏といえば野球、野球といえばトーゼンのことながら『野球道』だヨネ！　と、ゆーワケで8月下旬にMSX版が発売になるとゆー、ムシ暑い夏に打ち水を打ったような、とーってもさわやかなお知らせでした。

ブレイン・グレイ

唐突ですが、私はサルサとかスカ、レゲエが好きです。ブラックコンテンポラリーも大好きです。最近は「マミちゃんはニガーじゃないとダメなんでしょ？」とかいわれてます。ゲロゲロ。どなたかプロ、アマを問わず、よいアーティストを「マミ」あてに教えてね。

ボーステック

『銀河英雄伝説・パワーアップ&シナリオ集』は、こうなる。ユニット数は帝国、同盟で倍の最大64ユニット。帝国、同盟どちらでもプレイ可。惑星の反乱。重なったユニットの回避。増援ルールの強化。前回のシナリオを強化しあらたに5本を追加。その他たくさん。

ポニーキャニオン

6月に晴海のおもちゃショーにファミコン関連のソフトを展示しましたが、ゲームボーイをソフトがついたまま、2台も心ない人に持っていかれてしまいました。その人たちは発売前の新作を誰も買えないうちに、完全攻略してしまうのであろうか？

マイクロキャビン

夏じゃ～～！　青春じゃ～～！暑いなか、みんな『XaK』で青春してるかい？　えっ、どーやって青春するかって？　そんなコト自分で考えてちょーだい！　プツ…プツ…あっ、暑さのあまり太いのが2、3本切れたみたい。なにしろMSX2版もでるからね！

マイクロネット

『麻雀狂時代Special』の続編の『麻雀狂時代 Special, PART II 冒険編』が、8月発売予定になりました。今回は、ヒロインの「今日子ちゃん」を助けるという目的ができ、ただ麻雀をするだけではクリアできません。

『極道II』

リバーヒルソフト

『D.C.コネクション』PC98、PC88、MSX2版は、みんな解いてくれたかな？　ワープロノベルズ『闇に翔ぶ天使たち』、ファミコン『殺人倶楽部』もがんばってね。さてJBクラブでは、新会員と更新の方にリバーヒルロゴ入り生ディスクをプレゼント中！

エメラルドドラゴン



ドラゴンと人間が共存していた伝説の聖地イッシュ・バーンを襲った呪いとは何か。そこに侵攻してきた魔軍の目的は？
いま、世界に平和を取り戻すため、少女は立ち上がる。『テスタメント』発表以来の長い沈黙を破り、バショウハウスのお送りする大作RPG『エメラルドドラゴン』、いよいよ登場だ!!

とどけ角笛の音よ……翼竜アトルシャンのもとへ!

SOFT EXPRESS
エメラルドドラゴン
PC8801SRシリーズ 5D
PC9801シリーズ 3.5D 価格未定
バショウハウス ☎03-219-6123

聖地イッシュ・バーンを襲った魔の軍勢。彼らのもたらした死と破壊は、ドラゴンに育てられた優しき少女タムリンに戦いを決意させた。少女は角笛を吹き鳴らす……幼なじみの翼竜アトルシャンを呼ぶために……。
こうして人間に姿を変え、この地に現れたアトルシャンがタムリンを捜すところからゲームは始まる。
広大な世界を駆けめぐり、敵と遭遇すれば戦闘モードへ。基本はあくまで『ウルティマ』タイプのゲームなんだけど、注目してほしいのはフィールドを動きまわるときのグラフィックと操作性のすばらしさ。まるで『イース』のようなアクションRPG並みのできばえなんだ！
しかし、このゲームの本当のすばらしさは登場人物の奥の深さという点。彼らひとりひとりの持つストーリー性がシナリオ、システム、ビジュアルなどと結びついて、その登場人物自身をまさしく〝生かしている〟のだ。

ワンポイントチェック

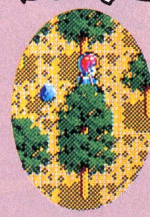
サウンドボードIIを搭載しているなら、戦闘時などで、ディスクアクセスさせないことも可能だよ！

ひと味ちがうこの動き

行く手をどんなに障害物が阻(はば)もうとも、キャラはそれらを勝手によけて動くんだ！ だから、もう動くたびに木とかにひっかかってイライラすることもないよ。それから画面は視覚的にも優れている。『サーク』のVRシステムに似た物を持ってるな。



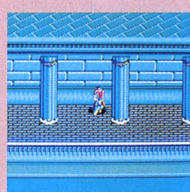
▲キャラが木の前に立つと木の幹の方が見えなくなるけど…



▲木の後ろにいくとキャラの方が木に隠れて見えなくなる！

どんな地形もすいすい動く！







◀このようにしてキャラは美しく広大なイッシュ・バーンの世界を駆けまわるのだ！ 右端の写真のような森でもヒョイヒョイ動くぞ

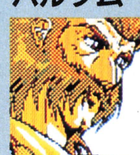
仲間たち…

多彩なイベント、華麗なるグラフィック

パーティは最大5人まで組めるけど、物語の展開によってアトルシャンとタムリン以外はつぎつぎと変わっていくんだ。キャラたちにもいろいろ事情があるんだね、うん。
そしてシナリオの各所にあるビジュアルシーンはキミをキャラに感情移入させるぞ。キャラの個性を大事にしてるよね。



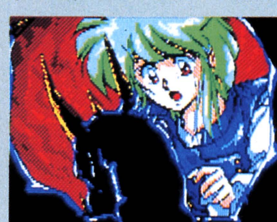
タムリン



バルソム



バギン



◀ゲーム中の重要イベントはすべてビジュアルシーンで見せてくれる。その美しいグラフィックはビジュアルシーンの専用ディスクのなかにばっちりつまっているのだ！

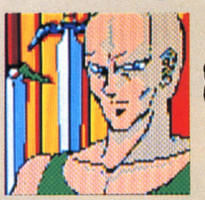
お買い物　スマイル0円

店に入ってレジにいくと、売り子のグラフィックが出てきて話しかけてくれるよ。普通に物だけを売ってくれる店もあるけど、なかには物を買うコマンドのほかに『(武器の)説明を聞く』とか『無視しちゃう』なんてコマンドの出る店もあるんだ。そこでちょっと冷たい態度をとると、普段は店に並んでない武器が……。それ以外にもある店ではバーゲンセールをやっていたりとか、楽しい店がいろいろあるんだ。



▲はい、買物画面です。ちなみにここは道具屋さん。いやぁ、売り子の娘さんがかわいいねぇ……なんていうとタムリンに殴られるかな。ＨＰ回復品は絶対必要。出かける前には忘れずに!!


▲防具屋。ここの売り子はおっさんか……え、いや別にいいんだけど


▲武器屋。ぐおぉぉぉ!! こっちの店ははげおやじい!!　あ、にらまないで

戦　闘　キャラにはみんな命がある……だから自動!!

写真を見て面倒そうだなぁ……なぁんて思っている人はいないかな？　そんな心配は一切無用。だってプレイヤー自身であるアトルシャン以外は、みんな勝手に動いて戦ってくれるんだ。キャラたちは自分の意志を持っているんだから不思議なことじゃないよね。

まぁ、それでも面倒という人には完全自動戦闘モードがついてるし、ちゃんと戦闘指揮をしたい人には攻撃命令コマンドがついているよ。

自動戦闘を見てみよう



▲ややっ、敵の集団の出現だ。ふっ、こんな弱っちい奴らは自動戦闘で十分！　自動に切り替えて……



▲ちゃっちゃっと…キャラは自動的に動いてくれる。でも写真じゃ自動か手動かなんて、わからんか……


◀おおっ、ゴーレム出現！　ジャブをくり出しながら迫ってくる強そうな奴！　最初のクエストのボスキャラ的存在だ！



◀ところ変われば風景も変わる。森とか砂漠とか、敵と出会った場所によって背景が変わるんだ。なおこの画面は暫定版



◀やったぜ、レベルが上がった。戦闘が終わった時点で経験値がたまっていれば即レベルアップ。寺院なんていりません

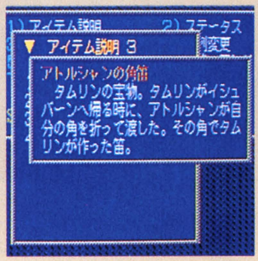
キャンプ　見よ!!　このするどい機能の数々を！

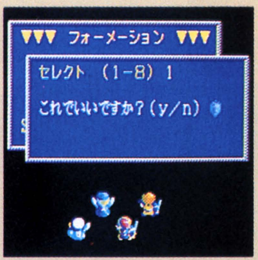
このゲームには他では見られなかったような便利な機能がついている。プレイ中に、つぎに何をやったらいいかわからなくなった経験はないか!?　アイテムを手に入れたはいいけど、調べて見ても名前がわかるだけで使い方がさっぱりわからない……なんてことがなかったか!?　このゲームにはそんな不満をキレイさっぱり解消してくれる機能があるのさ！



▲相談コマンド。私はいったい何をすれば、などと思った人にはこのコマンド。つぎに何をすべきかキャラたちが話し合ってくれる

▼アイテム説明。何だ、このアイテムは。いったい何に使うんだ!! と、お嘆きのあなたはコレ。どんなアイテムか親切に解説します。

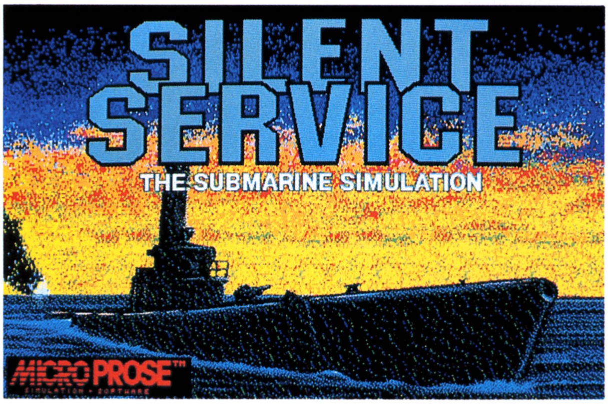




▲フォーメーション。タムリンは戦闘では後方に……という君に。隊列パターンは決められた型以外に、自由につくることもできるよ

※画面は開発中のものです。

鋼鉄の猛魚よ、大いなる海の覇者となれ！



リアルな視点からのシミュレーションつくりに定評のあるマイクロプローズ社の第三弾がいよいよ日本に上陸だ！　第二次世界大戦中のアメリカ潜水艦隊の戦いを克明に描いた本格派ＳＬＧ『サイレントサービス』は、海戦の陰の主役たちのドラマを見事に再現してくれるぞ！

SOFT EXPRESS

サイレントサービス

PC9801シリーズ｛5D／3.5D｝8800円〔税別〕
マイクロプローズジャパン　☎0423-33-7781

いま潜水艦のトレンド（？）は核ミサイルをしこたま積み込んだ原子力潜水艦。だけど、何も昔から潜水艦はそんなすごいものだったわけじゃあない。もれる油、当たらない魚雷など、たくさんの問題を抱えながらも潜水艦を愛し続けた男たちがいた時代があったんだよね。そんな時代の潜水艦乗りたちの熾烈（しれつ）で孤独な戦いをシミュレートしたのが、この『サイレントサービス』なんだ。

このゲームは他のシミュレーションとちがって、プレイヤー自身が潜水艦乗りとなって実際に彼らが体験する事態をそっくりそのまま追体験できる。つまり体感ゲームに近い感じの構造を持っているんだ。そして、その構造を生かすための演出がところどころに散りばめられている。ダメージを受ければ自機能にそれ相応の影響が出てくるし、ピンチには〝おとり放出〟で相手に沈んだよう見せかけるなんてこともできる。そして極めつけは熟練者用の現実度レベル。こいつを上げると、出るわ出るわ、不発魚雷にエキスパート駆逐（くちく）艦、あげくの果ては魚雷発射角入力（！）なんてものまで登場してくる始末だもん。ゲームの枠を超えたリアルさになってくる。困ったな、こりゃ……。

シナリオは戦闘シーンだけをピックアップした護衛任務タイプのものと、日本領近海を偵察するキャンペーンパトロールタイプのものが合わせて11本。一瞬の判断力と敵をいかにあざむくかがものをいうこのゲームは、汗まみれになりながら爆雷に息をひそめる当時の潜水艦乗りたちの熱い鼓動を確実に君の元へと届けてくれるぞ。

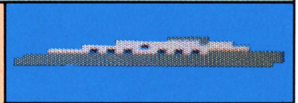
ワンポイントチェック

マイクロプローズの執念を感じさせるソフトだ。潜水艦戦闘のダイゴ味を心ゆくまで堪能できるぞ！

帝国海軍艦船大図鑑

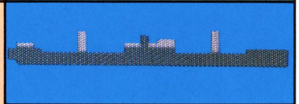
これが憎むべき（？）大日本帝国海軍の艦船のすべてだ。１隻残らず海の底に葬り去るべし！

軍艦



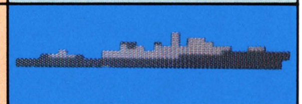
▲最強を誇る海上の王者も相手が潜水艦では鉄クズ同然。主流は五千トン級と大きめだが怖くはない！

輸送艦



▲兵員、物資等の輸送を目的とした船。攻撃手段はまったく持ってない。三千トン～四千トン級が主

護衛艦



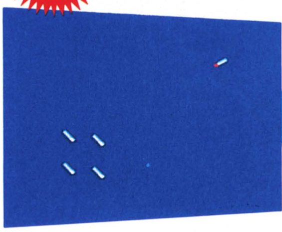
▲最大の敵。ソナー、大砲、爆雷を駆使して執拗に攻撃をしかけてくる。二千トン～三千トン級

タンカー

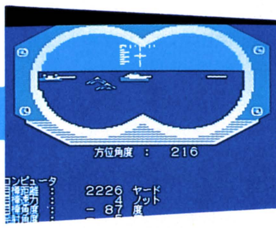


▲七千トン級の超大物。魚雷１発で沈むことはまずないといっていいだろう。連続攻撃で撃破せよ！

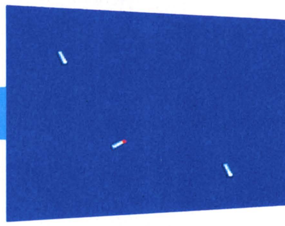
激闘 USSワフー対大日本帝国護衛艦



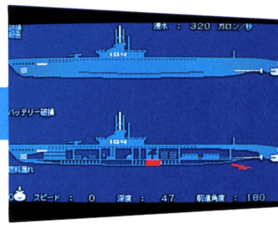
▲場所はニューギニア沖、赤いのが自艦。前方に４隻からなる日本軍輸送艦隊を発見！



▲魚雷が敵の船体に向かって矢のように突き進む。不意の奇襲に敵の艦隊はバラバラ



▲アッという間に３隻轟沈！　だが北方からは不気味な黒い船影が……。まずい、護衛艦だ！

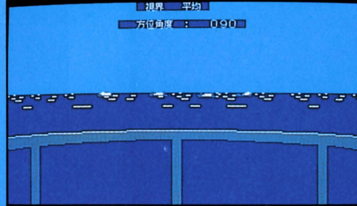


▲砲弾と爆雷の雨に見舞われ、ワフーはほとんどボロ雑巾に。このまま海の藻屑（もくず）と化すのか

操縦法をマスターせよ‼

SOFT EXPRESS

ブリッジ



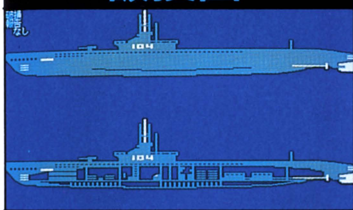
▲海上では肉眼で外を見ることもできる。このモードからでも攻撃は可能だ

海図



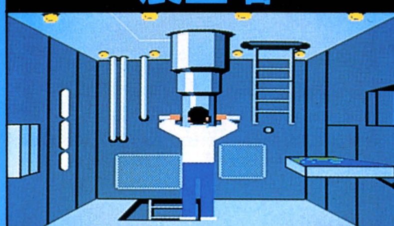
▲自艦と敵艦の位置と角度がわかる。状況に応じて三段階に拡大・縮小可能

破損図



▲破損したところが赤く表示され、ひとめで潜水艦の被害破損状況が確認できる

展望塔



▲すべての中心になるステーション。ここから他の五つのモードに自由に行くことができる

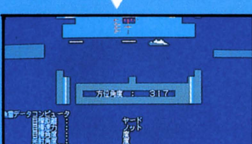




双眼鏡

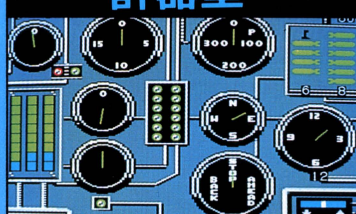


▲魚雷と甲板砲発射の時に使用する。照準が合うと中央の十字が黄色くなるのだ

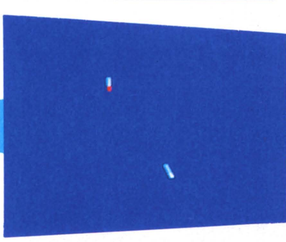


▲双眼鏡は潜ると潜望鏡に。ただし潜り過ぎると使用不可

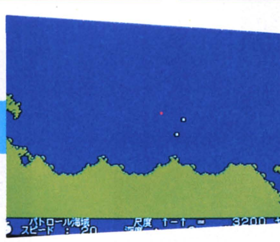
計器室



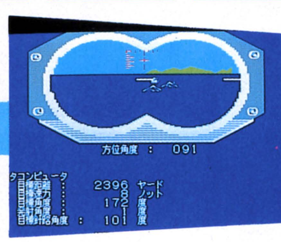
▲電気と燃料の残量、時間、水温、魚雷と甲板砲の残弾数などが表示される



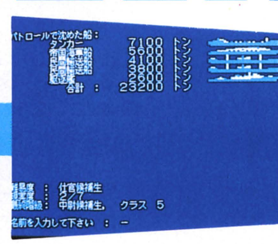
▲計略成功！　オイルと破片を流出したところ、敵はワフーが沈んだと思い込み離脱し始めた



▲さあ、逆襲だ！　戦場は沿岸へと移っていく。エンジンフル回転、ワフーの猛追撃が始まる



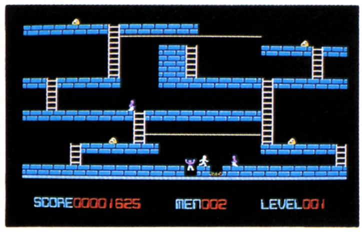
▲敵船捕捉。先の恨みを思い知れ！　船首魚雷が護衛艦に向けて発射された。結果は……？



▲護衛艦もついに沈没。総撃沈数5隻、ワフーの完全勝利だ！そしてまた新しい戦いが始まる



いままでに、パズルアクションゲームと呼ばれるソフトは星の数ほど発売されてきているけれども、この『ロードランナー』ほど息の長いものもあるまい。今回の新作では、新作100面＋200面が君の挑戦を待ち受けているのだ！



◀敵の衛兵たちは穴を掘って埋めてしまえ！　このタイミングが、このゲームの魅力

楽しいゲームは、いつまでたっても不変なのだ！

SOFT EXPRESS

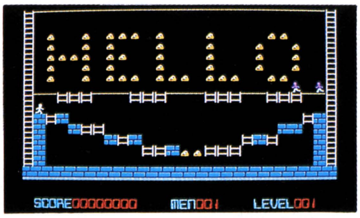
保存版ロードランナー

PC9801シリーズ {5D 3.5D} 7800円［税別］
システムソフト　☎092-714-6236

襲い来る衛兵たちを避けつつ、迷路のなかに置かれている金塊を集めていくというこのゲーム、「オレはアクションやパズルは大嫌いだ～」という人でも、ゲームフリークを名乗る人ならば、いちどはプレイしたことがあるにちがいないよね。

今回の新作は、保存版と銘打っているだけあって、いままでに発売されたチャンピオンシップが50面、オリジナルロードランナーが150面、それに加えて新作が100面、合計すると300面も収録されているうえに、なんでもできちゃうエディットモードまでついている、超お買い得品！

ひょっとすると、単純なシステムで遊べることこそが、ロングヒットゲームの条件なのかも知れないね。



▲やっぱりチャンピオンシップは難しい……。一瞬のミスが命取りになるぞ！

ワンポイントチェック

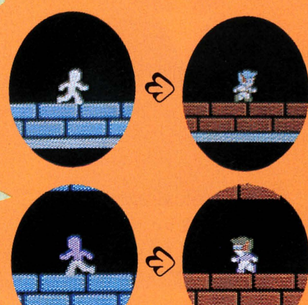
初心者から上級者まで楽しめるようにという、このシリーズの売りを忘れずにつくっているのが良い。

どっちで遊ぼかな？



▲数あるエデットモードのなかで、キャラクターの変更を選ぶと……。

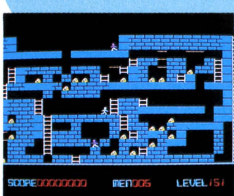
あっという間に変身っ！

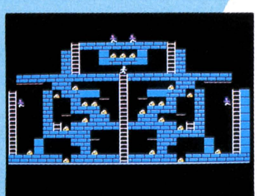




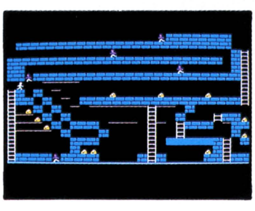
▲より人間らしく（？）なって、プレイする気分も変わって来るゾ

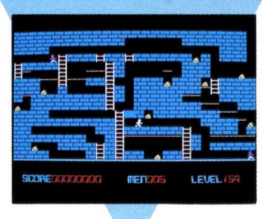
キミを待ち受ける新たな100面

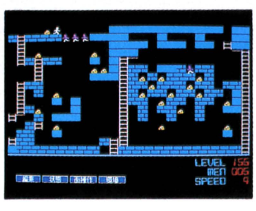


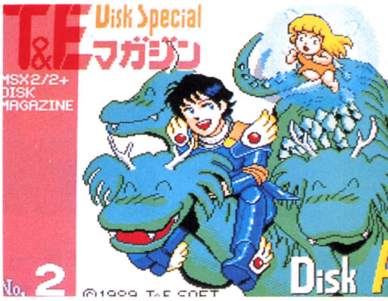


◀新作100面の最初の5面がこれ。こんなの、まだまだ小手調べ?!











SOFT EXPRESS

『T&Eマガジンディスクスペシャル』の第2弾が登場だ。前回からさらにグレードアップ、ヒット作のパロ版やオリジナルゲーム、超新作情報など盛りだくさんだ！

大好評T&Eのディスクマガジン第2弾！

T&Eマガジン ディスクスペシャル2

MSX2 3.5D 2600円〔税込〕
T&Eソフト ☎052-773-7770
（タケルで販売）

ETC みんな当然知っていると思うけど、MSXの世界ではディスクマガジンが大流行している。この『T&Eマガジンディスクスペシャル』もフロッピーに入った雑誌なんだ。

内容はオリジナルゲーム5本とスプライトエディター、超新作情報や実録ソフトウェアハウス、編集後記と、雑誌そのもの。雑誌とはちがって実際にゲームをプレーできちゃうのがいいね。

値段も安いし、盛りだくさんな中身は本当に感動モノだぞ。

ワンポイントチェック

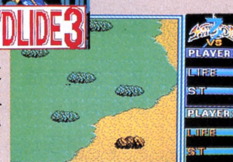
『サイオ』のゲーム進行はオリジナルと同じだし、ほかのゲームも遊べるし、実用にもなる。お得！

まずはディスクAの内容から紹介しよう！

ディスクAの内容の一部を紹介しよう。この他にもピクセル3にも搭載されているスプライトエディターも入っている。マニュアル代わりの「インフォメーション」もこのなかに入っているぞ。

VSハイドライド3





▲キミのジムと友だちのジムで勝負だ！　対戦型のハイドライドだ！

GD 2Dスペシャル



▲3人まで楽しめる。全10周の総合ラップで勝負！

超新作情報



▲『アンデッドライン』や『ルーンワース』など、新作情報もたっぷり

おつぎはディスクBのさわりをどうぞ！

ディスクBもとても豪華。不可思議回路という名前のコーナーは編集後記になっているが、次回からはオリジナル投稿作品が掲載されるんだって。ドシドシ応募しよう。

サイオブレード名古屋場所

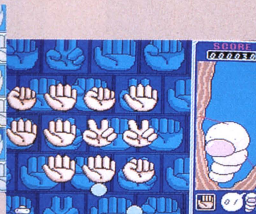




▲サイオブレードの地上編を名古屋弁で楽しんでしまうだぎゃー

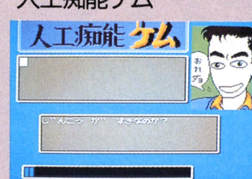
モッちゃんでポイ！





▲インベーダーゲーム＋じゃんけん(?)。なかなかおもしろい！

人工痴能ケム



▲よくある人工知能タイプのようだけどひと味ちがう。ヘンな奴だぞ

実録ソフトハウス



▲T&Eソフト社員の出社から退社までの赤裸々なドキュメントだ！





最近、『信長の野望・戦国群雄伝』や、『天下統一』など、戦国シミュレーションブーム。でも、この『斬』は、グラフィックも強化、もちろんシステム面でもさまざまな新しい試みを投入、いままでとはちょっとちがうSLGになりそう。

歴史を変えるのは、キミの頭脳だ!!

SOFT EXPRESS
斬・〜陽炎の時代〜
PC9801VM以降 {5D / 3.5D} 価格未定
ウルフチーム ☎03-5273-4796

この『斬』は、ウルフチームにとって初のSLG。気合いが入っているだけあって、今までのSLGにないユニークな趣向がいっぱいだ。

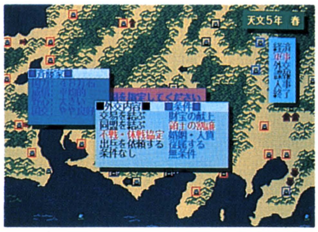
舞台は戦国時代。プレイヤーはまず、大名から浪人まで300人いるなかから好きな武将を選択するわけだが、有名な武将たちには、人間臭さを出すために膨大(ぼうだい)なデータが入力されている。

だから、ただの浪人から始めるものいいけれど、明智光秀となって謀反の後勢力を伸ばしてみたり、森蘭丸で天下統一を目指したり、信玄と謙信との間で同盟を結ばせてみたりなどして、一風変わった戦国時代を体験してみるのもなかなかおもしろいぞ。

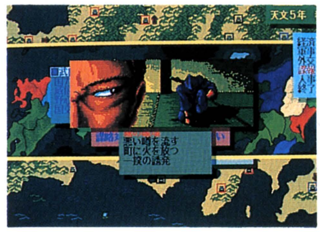
マップも、東北から九州までの日本全国を、エリアで区切らないで、小さなスクエアを置くことによって、10キロ単位のきめ細かな行軍が可能となっている。隣国だってかなりの距離だ。

部隊が動くマップももちろん、無粋(ぶすい)な線がないどころか、刻々と変化する季節や気象などの背景や、アニメーションを使った戦闘シーンなど、臨場感にあふれている。まさに戦国時代の戦場って雰囲気なのだ。

さあ、この広大な日本全国を、キミは統一することができるかな!?



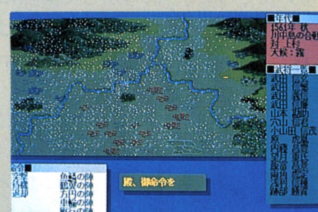
◀作戦の指示は、コマンド選択式。あとは自動だ



◀武将それぞれに個性が強いから、作戦もさまざまだ

ワンポイントチェック
ラムディスクに16メガまで対応。ディスクにアクセスせずにゲームをすることもできるんだって。

戦闘シーンも美しい!



▲グラフィックは季節によっても変わる。霧や雨が降ったときは索敵しにくくなる



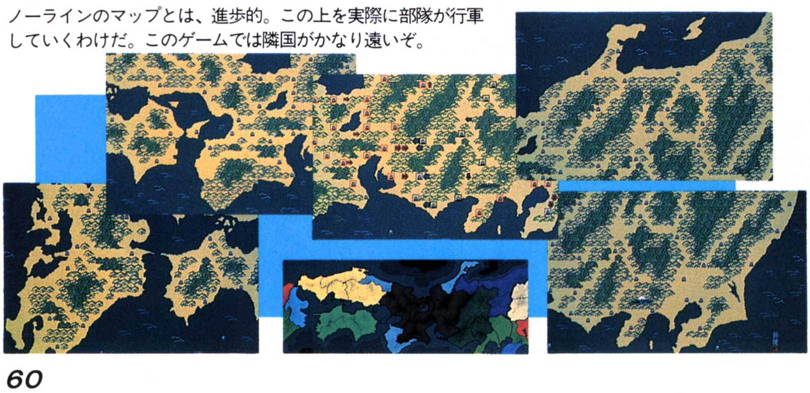
▲両軍が戦う戦闘シーンはアニメーション。刀や馬の走る音も入るのだ



▲戦闘結果はこのとおり。他国(コンピュータ)と同盟を結ぶこともできるぞ

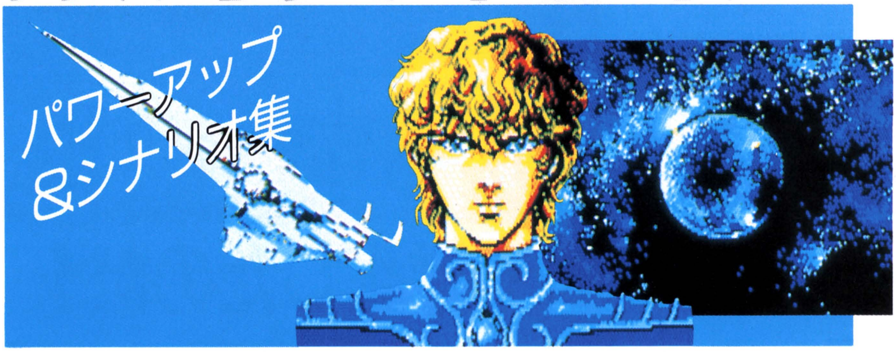
東北から九州までの日本全国を統一するのだ!

ノーラインのマップとは、進歩的。この上を実際に部隊が行軍していくわけだ。このゲームでは隣国がかなり遠いぞ。



銀河英雄伝説

SOFT EXPRESS



田中芳樹のベストセラーをSLG化して大好評を博した『銀河英雄伝説』のパワーアップソフトが登場！　その名もズバリ『パワーアップ&シナリオ集』。これさえあれば、ひとまわりビッグな『銀英伝』が楽しめるぞ！

キミの『銀英伝』もこれでリフレッシュ！

SOFT EXPRESS
銀河英雄伝説
パワーアップ&シナリオ集

PC9801シリーズ	5D	4800円〔税別〕
PC8801SRシリーズ	3.5D	

ボーステック　☎03-768-4711

いくら『銀英伝』が大好きでも、同じシナリオを5回も10回もプレイするのは正直いってツライ(ま、なかには平気な人もいるケド)。

ところがこの『パワーアップ& シナリオ集』さえあれば、新作シナリオがイッキに5本も追加されちゃうのだ！

ちなみに新しいシナリオは「エル・ファシルの戦い」「ダゴンの制圧」「レグニツァの戦い」「カストロプの戦い」「銀河帝国討伐作戦」という原作の激戦をシナリオ化したもの。もちろん従来のシナリオも、思考ルーチンが強化されているぞ。さらにキャンペーンモードでプレイすれば、シナリオごとに提督がレベルアップしてゆくのだ。(もしも生き残ってたら、の話だけどね)。

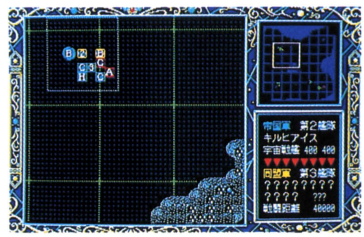
さて、シナリオもさることながら、システムだって大幅に修正。もっとも大きな改良は、帝国軍だけでなく同盟軍もプレイできるようになったこと。これでキミも〝不敗の魔術師〟のヤンなどを指揮できるようになったわけ。

そのほかにも、使用できるユニットが2倍になったなどの細かな改良を含めると、システムの変更は20ポイント以上！　まさに〝パワーアップ〟の名に恥じないボリュームなのだ。

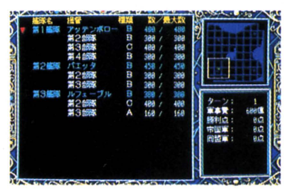
ただしこのソフト、もとのゲームがないとプレイできないので注意してね。

ワンポイントチェック

思考ルーチンの改良で提督の性格が戦法に反映するなど、より『銀英伝』らしくなった。



▲ゲーム画面はいままでどおり。でもよく見ると、キルヒアイスが提督として登場してる



◀情報コマンドで索敵した情報を一覧表にして見ることができる

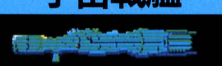


▶惑星の税率を変えることもできる。あまり高くするとたちまち反乱だゾ

同盟軍の艦隊もぞくぞくと登場するぞ！

どーしても同盟軍がプレイしたいっ！　という要望にお応えして、同盟軍側も選択できるようになったのだ。見よ、この雄姿。ラインハルトの艦隊もメジャじゃないぜ！

宇宙戦艦



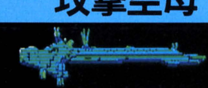
宇宙戦艦		部隊構成数	1艦
最大移動力	80000 Km	光子砲	8門
戦闘移動力	60000 Km	スパルタニアン	12機
最大射程	70000 Km	レーザー水爆	4発
耐久力	40000	発射装置	2基

高速戦艦



高速戦艦		部隊構成数	1艦
最大移動力	120000 Km	光子砲	8門
戦闘移動力	90000 Km	スパルタニアン	12機
最大射程	90000 Km	レーザー水爆	4発
耐久力	38000	発射装置	2基

攻撃空母



攻撃空母		部隊構成数	1艦
最大移動力	60000 Km	中性子砲	20門
戦闘移動力	50000 Km	スパルタニアン	80機
最大射程	60000 Km	レーザー水爆	9発
耐久力	72000	発射装置	3基

巡航艦



巡航艦		部隊構成数	1艦
最大移動力	120000 Km	中性子砲	8門
戦闘移動力	80000 Km	スパルタニアン	3機
最大射程	90000 Km	中性子ミサイル	12発
耐久力	24000	発射装置	4基

駆逐艇



駆逐艇		部隊構成数	1艦
最大移動力	140000 Km	中性子砲	6門
戦闘移動力	60000 Km		
最大射程	60000 Km	光子魚雷	9発
耐久力	24000	発射装置	3基

補給艦



補給艦		部隊構成数	1艦
最大移動力	100000 Km	対空砲	16門
戦闘移動力	50000 Km		
最大射程	40000 Km		
耐久力	22000		

揚陸艦



揚陸艦		部隊構成数	1艦
最大移動力	80000 Km	対空砲	12門
戦闘移動力	50000 Km		
最大射程	40000 Km		
耐久力	18000		

2way Golf Simulation

Double Eagle
ダブルイーグル

『ダブルイーグル』はパソコンでは久しぶりのゴルフゲーム。普通のプレイモードに加え、30年ものゴルファー人生をシミュレートしちゃう「ゴルフライフモード」まで用意されていて、いままでにない壮大なスケールのゲームとなっているぞ。この凝りようは、さすがアートディンク！



ゴルフゲームは、ここまで進化したのだ！

SOFT EXPRESS
ダブルイーグル
PC9801Mシリーズ｛5D 3.5D｝9500円〔税別〕
アートディンク ☎0474-77-7541

「プレイゴルフモード」は、普通にプレイを楽しむモード。12種類用意されているカントリークラブから、好きなコースを自由に選ぶことができるんだ。プレイする季節も、春、夏、秋、冬、雪中の５つから選べ



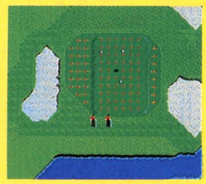
▲画面右上はコースのデータ。風は常に変化しているから、いい風が吹くのを待つことも可能

るから、いろいろなシチュエーションが楽しめるぞ！

一方、「ゴルフライフモード」は、その名のとおり20歳からの30年間にわたるゴルフ人生をシミュレートするモード。プレイヤーはアマチュアからＢ級プロ、Ａ級プロ、Ｓ級プロとランクアップしていき、世界の賞金王になるのが目的なんだ。そのためには体力、気力、技術力、疲労といったパラメータ（飛距離やショットの正確さに関係してくる）をトレーニングで上げる必要が出てくる。キミの腕がよくたって、実際にコースに出てプレイするゴルファーの能力がイマイチだったら、大会で上位入賞を果たすのは難しいのだ！　そのほかにも副業でお金を稼いだり、自分のゴルフクラブを買ったり（レンタルもできるんだ）、疲労がたまってきたら休んだりと、やることは多い。はたしてキミは世界のトッププロの仲間入りをすることができるかな？

芝目の表現方法も独特なのだ


▲普段はグリーン上に芝目の表示がないのだ

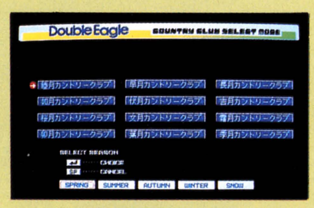

▲でも、シフトキーを押せばこのとおり！

ワンポイントチェック

一見めんどくさそうだけど、いざプレイしてみるとそんなことは全然感じない。気軽に遊べるよ！

プレイゴルフモード

普通にプレイするモード。プレイヤーの性別を選ぶことだってできちゃうのだ。４人まで遊べるぞ。

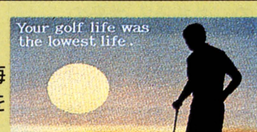


◀月の名前がつけられた12コース。季節も選べる

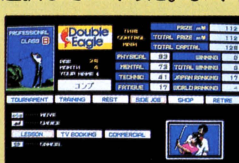

▶一番難しい雪中コース。おっと、ミスショット！

ゴルフライフモード

ゴルファー人生を楽しむモード。毎月１回、その月にやりたいコマンドを選択していくのだ。よく考えて！



◀キミの送ったゴルフ人生によって、３種類のエンディングが用意されているゾ


▲大事な収入源である副業。これはアマチュアへのレッスン



▲国内ランキングを表示したところ。新人にしては上出来だ



▲ゴルフショップ。クラブを売買したり、借りたりできる


▲トーナメント。その月に行われる試合に参加するコマンドだ


▲試合に出ているところ。同伴競技者ももちろんライバルだ



▲スコアはこんなふうに表示される。トップは４アンダーかぁ

BURAI ブライ

SOFT EXPRESS

先月号の華々しい予告に、早くも期待に胸ふくらませた飯島ファンは数多いことであろう。そんなキミたちをアッと驚かせる新情報が届いたぞ！

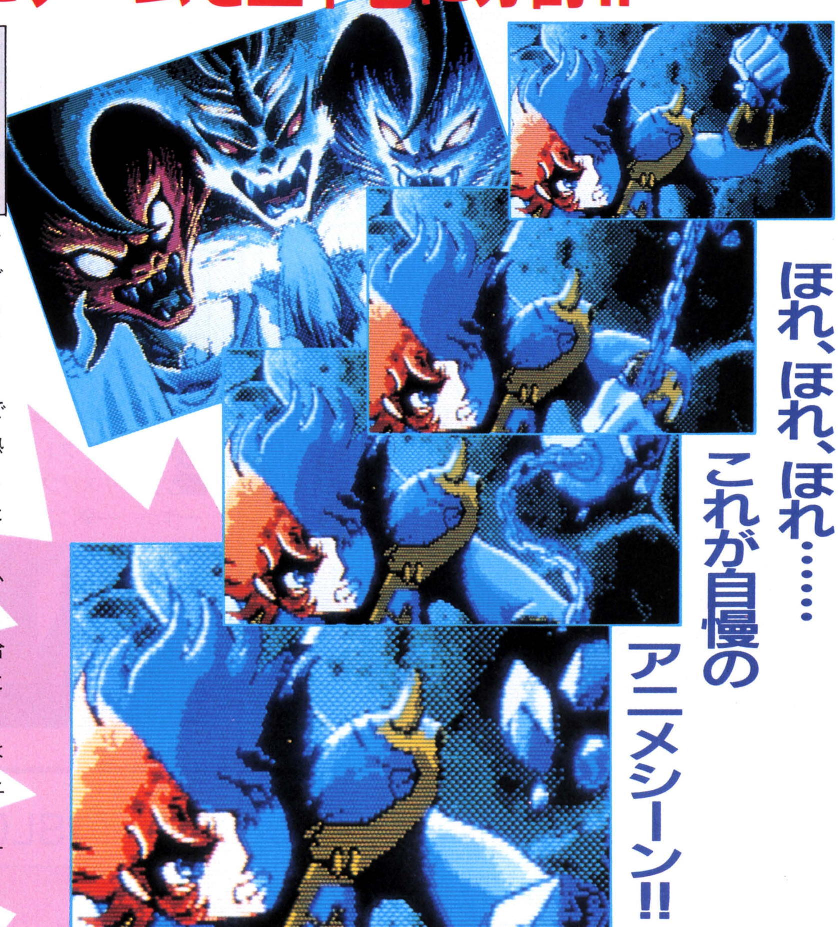
あまりに壮大なストーリーに、飯島氏、ついにゲームを上下巻に分割!!

SOFT EXPRESS
ブライ
PC8801SRシリーズ｝5D ｝価格未定
PC9801シリーズ　｝3.5D｝
リバーヒルソフト　☎092-771-3217

最初っから、そんな気はしてたのだ。あの飯島氏が、何ごともなく順調に、ゲームを完成させるハズないじゃありませんか。タダモノじゃないのよ、彼は。

思えばあの日、渋谷の台湾料理店でシジミをチマチマ食いながら、彼が熱っぽく語った壮大なストーリー。あまりの熱心さに、つい口を出せずにいたが、「そんなゴーカイに長い話、どうやって収拾つけるんだろ」と、ひそかに心配はしてたのである。

それにしても、まさかホントに収拾がつかなくなるとは……！　聞く話によると、ストーリーの前半だけでディスク8枚分になってしまったそうではないか。んで、しかたなくゲームを上下巻に分けて発売する運びとなったとか。「それだけ力作ってことなんですよ。見て見て、このグラフィック♡」などと、あくまでも強気の飯島氏だが、気のせいか目が恥じらってるぞ。彼を天才肌と解釈するか、単なる無計画男ととるか、その判断はキミにまかせた！



ほれ、ほれ、ほれ……
これが自慢のアニメシーン!!



▲キャラのタッチや表情は、さすがアニメーター荒木伸吾氏の会心作。やっぱ期待しちゃうね

お楽しみイベント情報！

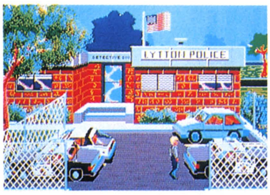
そーゆーワケで、出足好調（ははは……）の『BURAI』をドドンと盛り上げるべく、楽しいイベントが企画されたのである。会場で飯島氏に会ったら、「ボク、飯島さんの味方です」と、目をウルウルさせてハゲましてあげよーぜ！　なお、イベントは上下巻に分かれたりしないから、安心してね。ま、なにが起こるか、油断はできないけどさ……。

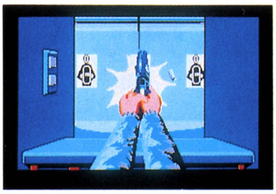
8月9日(水)	ベスト電器	本店	(福岡)
9日(水)	ダイイチ広島パソコンCITY		(広島)
10日(木)	星電社	三宮本店	(神戸)
10日(木)	J & P	渋谷店	(東京)
11日(金)	J & P	京都寺町店	(京都)
12日(土)	J & P	メディアランド	(大阪)
18日(金)	そうご電器	YES	(札幌)
18日(金)	J & P	八王子店	(東京)
19日(土)	デンコードーDaC仙台東口店		(宮城)
24日(木)	栄電社テクノ	大須	(名古屋)
25日(金)	栄電社テクノ	名古屋	(名古屋)
26日(土)	J & P	町田店	(東京)

アメリカ生まれの凄いヤツ、日本に上陸！

SOFT EXPRESS
ポリスクエストII
PC9801シリーズ {5D 3.5D} 8800円[税別]
シェラオンラインジャパン ☎03-5261-0970

アメリカでMacintoshやAMIGA用のヒットゲームを多数発売しているシェラオンライン社が、それらの日本語版を製作・販売することになり、その第1弾として、この『ポリスクエストII』が選ばれた。日本にはない、3Dアニメーション・アドベンチャーゲームということなので、お楽しみに。




画面はIBM－PC版です

超伝奇バイオレンスアクションAVG！

SOFT EXPRESS
メフィスト
PC8801SRシリーズ PC9801シリーズ {5D 3.5D} 8800円[税別]
ストライカー ☎03-5687-2481

タイトルの『メフィスト』とは、超常現象が関わる事件を解決するための組織。プレイヤーはそのメフィストのエージェント龍堂牙蘭となって、妖魔や超自然のパワーを持つ殺し屋たちと戦うのだ！ SF、ホラー、バイオレンスの雰囲気をミックスしたこのゲーム、ハンパな覚悟じゃヤケドするぜ！




狙撃者はだれだ！ 謎の真犯人を追え！

SOFT EXPRESS
殺しのドレス2
PC8801SRシリーズ PC9801シリーズ {5D 3.5D} 6800円
フェアリーテール ☎03-200-9834

ある日、主人公の探偵・北条五郎のもとに、ある女性から自分と偽装結婚して欲しいという、不思議な依頼が届いた。しかし結婚式の当日、彼の目の前で依頼者は射殺されてしまう……。ハイクオリティなグラフィック、謎解きに加えてちょっぴり（？）Hもある、人気AVGの続編がついに登場するぞ！





Hの国のアリスがハートをくすぐる!?

SOFT EXPRESS
ランス
PC9801シリーズ PC8801シリーズ PC88VA、MSX$_2$ X68000 {5D 3.5D} 6800円[税別]
アリスソフト ☎07442-4-7855

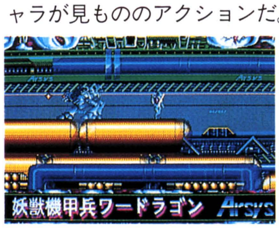
Hソフト界の新星アリスソフトのデビュー作が、一挙に3本登場！『ランス』はコマンド選択式RPG。さらわれたお嬢サマを救うために戦士ランスが旅立つ、というのがストーリー。Hをしながら情報を集めるのがポイント。『イントルーダー』『クレセントムーンがぁる』はともにHがウリのAVG。




サイバーパンク・シティで繰り広げられる死闘

SOFT EXPRESS
妖獣機甲兵 ワードラゴン
PC8801SRシリーズ 5D 8700円[税別]
アルシスソフトウェア ☎0956-22-3381

魔物の巣窟と化してしまった未来都市、シーケンシャル・サーキット・シティ。キミは、その魔界で何者かによって正義のために改造された、サイボーグ戦士となって戦うのだ！ 全編に漂うサイバーパンク的グラフィックと、経験を増すとともに変化していく主人公キャラが見もののアクションだ。

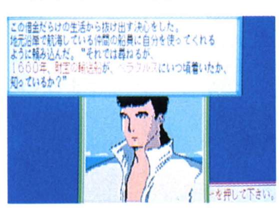



傑作ライフSLG、88もついに登場！

SOFT EXPRESS
パイレーツ！
PC8801SRシリーズ 5D 8800円[税別]
マイクロプローズジャパン ☎0423-33-7781

見た目は地味めでも、システムやシナリオのおもしろさは折り紙つき！全米でNo.1の人気を誇り、日本でも98版がヒットした、あの『パイレーツ！』の88版がついに登場した！

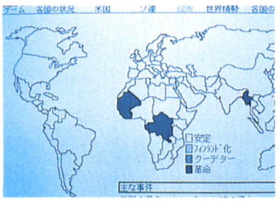
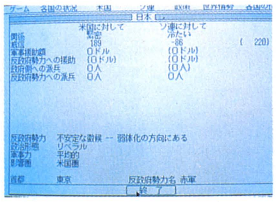
キミはカリブ海を荒しまわる海賊となって、金と地位と名誉と女を首尾よく手に入れることができるか!?




現代社会を治める。これぞ究極のSLGだ

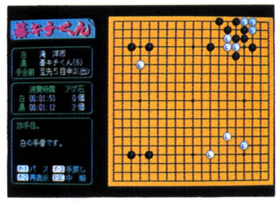
バランス・オブ・パワー
PC8801SRシリーズ　5D　12800円[税別]
アスキー　☎03-486-8080

微妙なバランスの上で成り立っている、現代の東西関係の中で、いかにして核戦争を起こさずに、自国の勢力を広げていくかを競う、超リアルなシミュレーションゲームとして話題を呼んでいたこのゲームが、ついにPC88でもプレイできるようになったぞ。これさえあれば、キミもアメリカの大統領だぁ!?

囲碁の腕をもっと磨きたいという方へ

碁キチくん中級(上)
PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 14800円[税別]
GAM　☎03-736-6879



いままでの『碁キチくん』じゃ、もの足りなかったという方、碁力アップの第3弾が出たゾ。強さは6級から13級まで設定できるのだ。置碁は9子まで可能。さらに50譜まで記録できて再現もできる。プロの名局も研究できて、こりゃ上達するわ。

ヒッチコック風の小粋なAVGが登場

展望台
PC8801SRシリーズ} 5D
PC9801シリーズ　} 3.5D} 7800円[税別]
ビクター音産　☎03-423-7901

メトロポール展望台で起こった4つの連続殺人事件。被害者は、望遠鏡で何かを見たにちがいない。いったい何を？　そして犯人は？　キミの目的は、推理作家・ハンチコック氏とともに、難事件の謎を解き明かすことだ。操作は(久々の)キー入力だが、名詞・動詞選択ウインドウで単語を選ぶこともできる。





かわいー女の子がパーティアタック！

おんなのこけーさつたい
PC8801SRシリーズ　5D　7800円[税別]
徳間書店インターメディア　☎03-432-4471

キャラクターメイキングや武器をそろえるなど、めんどーなことといっさいなしで始められるコミカルファンタジーRPG。メインマップで移動するときはSLGみたいなターン制、戦闘や街、ダンジョンに入るとリアルタイムと、モードが切り換わりながら進んでいくちょっと変わったゲームだ。

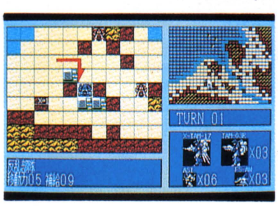


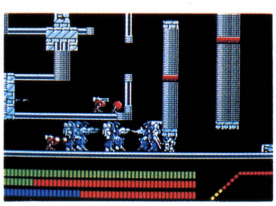


戦闘シーンはアクションゲームに大変身

ライナス
PC8801SRシリーズ　5D　6800円
ファミリーソフト　☎03-924-5727

生活まで管理し、不満を持つ者は強力な軍事力で抑えつける連邦監察局。そんな当局に疑問をかんじ、レジスタンスに身を投じたパイロット、メイ・森川の転戦を、シナリオで構成。マップ上で戦闘が起こると、ロボットを操っての完全なアクションに大変身。"静と動"ふたつの味が楽しめる。





おしりで妖怪をブッ飛ばしちゃえ！

幽霊君
MSX2　R　6800円[税別]
システムサコム　☎03-635-7609

さまよう魂の「おちょコ玉」と一緒に、閻魔大王のもとへ向かう幽霊君。彼の前には、行く手を阻まんとして、さまざまな妖怪たちが立ちはだかる。はたして幽霊君は、大王に会うことができるのだろうか!?　かわいいキャラで見せるアクションゲーム。幽霊君の必殺技・バックアタックは愛らしい(？)。





クロちゃんのL.A.取材レポート
オリジンズ'89





カリフォルニアは一年中青空で……なーんて歌とは大ちがい。L.A.はスモッグまじりのどんよりとした天気だったよ。でもアメリカのゲーマーたちの熱気ときたら、今年もすごかったなあ！

（L.A.の暑さも吹っ飛びそうな ゲーマーたちの狂気の祭典！）

うーん、ついてない！

最初にボクとコンプのHさんとKさんとで立てた、今回の取材旅行のプランは、まずサンフランシスコでちょっと遊んでから、のんびりとL.A.に行くはずだったんだ……ところが世の中そんなに甘くないんだなあ。ボクの仕事がエラく遅れてしまって、サンフランシスコの予定は全部キャンセル。けっきょくふたりとは別れて、L.A.直行便で行くことになってしまったんだ。

しかし遊べないボクとしては、当然ながらおもしろくない。そこで呪文の書をひもといて、ちょいと軽く呪いをかけてみたんだ。

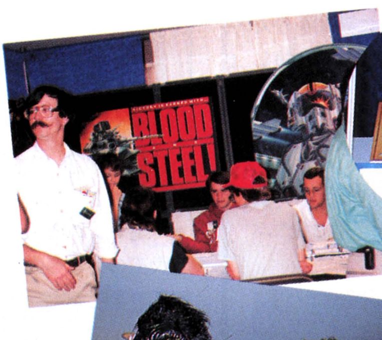
「◯◇△%¥@♂×……」

その結果？　なんと先発隊のジャンボが故障して、出発が21時間遅れたんだってさ！

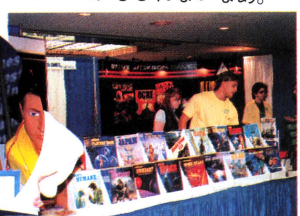
今回のオリジンズ'89は、L.A.の空港のそばにある、エアポートホテルで開催されたから、交通の便だけは最高だったね。西海岸の大会ということもあってか、去年よりも日本人も多かったよ。おなじみ雑誌関係者のほかにも、プライベートで参加のファンもけっこういたようだから、オリジンズも日本でだんだんメジャーになってきたのかな。もっとも来年は南部のアトランタで開催されるから、日本からの参加は、ちょいとキツいかもしれないなあ。

アメリカ中のゲーム好きが集まったぞ!!

オリジンズといえば、アメリカ中のRPGやSLGファンが年に一回集う（つど）大コンベンション。会場では、参加者が仲間を募って（つの）好きなゲームをプレイできるほか、有名無名のゲームメーカーの出店がずらっと軒（のき）を並べているし、イベントもいろいろ。5日間めいっぱいのお祭り騒ぎだ！











各社のラインナップを見ると、意外に変化がないなあ……？

去年はＲＰＧの大会ジェンコンと一緒だったから、けっこうファンが多かったけど、それに比べて今年はやや少なめ。でもこのくらいのほうが、会場を見まわるにはちょうどいい人数だったね。あいかわらず朝から晩までボードゲーム、ＲＰＧ、ミニチュアゲームなどプレイされているけど、とりあえずは各社が勢ぞろいしているエクジビションホールへ。

しかし今年の目玉といえば、ＴＳＲの『ＡＤ＆Ｄ®』の新版が出ているくらいで、いまひとつ元気がなかったね。あとは各社とも、従来のラインナップの強化に努めてるようだよ。

ちょいとキワモノっぽいやつなら、大ヒットの映画にあやかった『バットマンＲＰＧ』なんてのもあったけど、将来性はといえば……？

新版になった『ＡＤ＆Ｄ®』はなかなかの人気。なかでもバインダー式になったモンスターマニュアルは、ボクらが行ったときにはもう売り切れ。今までのよりずっと使いやすそうだったから、惜しいことをしたなあ！

コンピュータのほうでは、地元カリフォルニアのＳＳＩが、『ＡＤ＆Ｄ®』の新作を出していたけれど、これについては安田先生の記事をどうぞ。

昔はＳＳＩといえば、もうＳＬＧの専門メーカーみたいだったけど、最近の作品はどれもＲＰＧばかりだね。新作としてはＳＦ版ＲＰＧの『リネゲード・レジオン』を現在製作中とか。

しかしＳＳＩのスタッフは「日本の市場を非常に重視している。ところでFM-TOWNSは売れると思うか？」なんて聞いてくるんだ。困るよね。ボクの返事は……さしさわりも多いのでヒミツ！

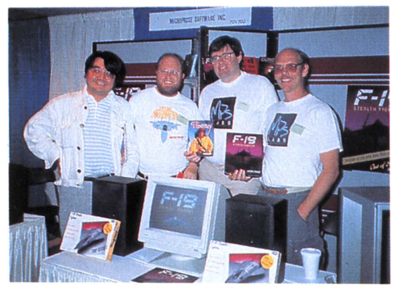
マイクロプローズも元気だったよ。なんでも秋の新作は、『Ｆ-15ストライクイーグルII』『ソードオブサムライ』それに『ＭＩタンクプラトゥーン』の３本。いちばん最初はおなじみ『Ｆ-15』の改良版、つぎは『パイレーツ』にちと似てるところもある、日本の戦国時代のＳＬＧ（しかしインタビュアーのボクが『天下統一』をつくってるとは知らんだろうなあ！）、いちばん最後の『ＭＩ』は、４輛（りょう）のＭＩエイブラムス戦車小隊をひきいて戦う、陸戦版フライトシミュレータみたいなゲームだそうです。



▲ＴＳＲといえば『ＡＤ＆Ｄ®』。そして『ＡＤ＆Ｄ®』といえば安田先生。「製作日誌」もよろしく



▲ＳＳＩは『ファンタジー』あたりが有名かな。新作の展示モニターには子供が群がってたよ



▲この春『パイレーツ』が移植されて話題になったマイクロプローズ。新作がめじろ押しだ



アメリカで見つけたヘンなゲーム その①



WRESTLE MANIA

さて、おたちあい。この『レッスルマニア』ときたら、そんじょそこらのボードゲームではなぁい。みんなが大好きなプロレスのビデオを見ながら、ゲームが楽しめてしまうという、ありがてぇーしろもんだ。

ゲームのほうは簡単で、はっきりいえばスゴロクみたいなもの。しかしお互いにカードを出しあって、相手の動きを積極的に妨害できるところなんざぁ、よくできてる。

おまけに時々おこるのが、楽しいビデオ判定だ。ニューヨークはマジソンスクエアガーデンを本拠地にするＷＷＦの協力を得て、本物の試合のＶＴＲを集めてあるんだが、この中でのレスラーの戦いによって、盤上で何マス進めるかが変わるてえわけだ。「赤ーハルク・ホーガン、青ーアンドレ・ザ・ジャイアント」なら、赤のプレーヤーはホーガン、青のプレイヤーならアンドレを応援するというわけだ。

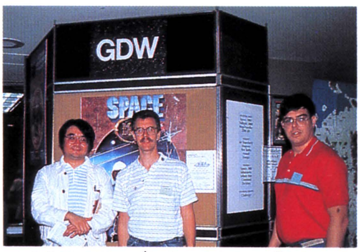
単純だけどけっこう笑えるぜ。

新作がないなら、従来のシリーズの改良を見てみよう

ＧＤＷの『メガトラベラー』はよく売れているそうで、サプリメントだけでなく、小説化、パソコンゲーム化など忙しいみたいだったね。もっともマーク・ミラー氏の話では、コンピュータゲームは、なかなか進まないといってたけど。

ＦＡＳではさっきのＳＳＩと組んだ『リネゲード・レジオン』、それにおなじみ『バトルテック』シリーズが、新しいサプリメントを含めてあいかわらずの人気。うーむ、しかしアメリカの子供は、みんな日本のロボットアニメが好きなんだろーか？

そういえばパラディウム社のロボットアニメＲＰＧ『ロボテック』シリーズも、新作の『センティネルズ』とシナリオが２本ほど出ていたよ。なんでも『センティネルズ』は、あの『超時空要塞マクロス』の続編とか……。



▲ＧＤＷのテーブルトークＲＰＧ『トラベラー』は日本でもヒットしているよね

同じロボットアニメＲＰＧでも、タルソリアン・ゲームズの『メクトンII』のほうは元気なし。ラムちゃんみたいな宇宙人が出てくる『ティーンエイジャーズ・フロム・アウタースペース』も、シナリオが１本だけ。『サイバーパンク』ＲＰＧのほうが目玉だったね。

スティーヴ・ジャクスン・ゲームズの汎用ＲＰＧ『GURPS』は、いよいよむちゃくちゃな数になってきたよ。全部で30種類以上のサプリメントが出ていたなあ。

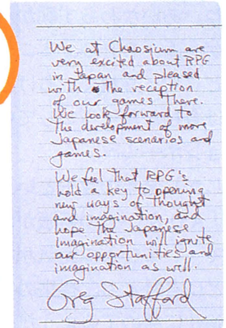
てな調子で、やはり地元のケイオシアム社のブースにおしかけると、クトゥルフの呪いのせいか、編集部のＨさんは原因不明の高熱でダウン。しかしボクは恐怖にもめげずに、社長のグレッグ・スタッフォード氏から、日本の読者へのメッセージを獲得したぞ。これでこのページを見た者は全員〝大いなる者〟の呪いを受けるのだ！

ついでに聞いたケイオシアムの新作はといえば、ルールブック１ページのＲＰＧ『プリンス・ヴァリアント』だってさ。この作品は、有名なアメリカの新聞連載コミックがもとになっていて、アーサー王時代のゲームなんだ。そういえば本格的騎士道ＲＰＧとでもいう『ペンドラゴン』の新版もあったけど、たちまち売り切れてしまったそうな。それに『クトゥルフ』のシナリオもあったよ。現在進行中のゲームとしては、マイクル・ムアコックの『エターナル・チャンピオン』のＲＰＧ化。でもこれがなかなか完成しないといってたなあ。



▲ケイオシアムには『クトゥルフ』の呪いが……

ケイオシアム社長からのメッセージ


We at Chaosium are very excited about RPG in Japan and pleased with the reception of our games there. We look forward to the development of more Japanese scenarios and games.
We feel that RPG's hold a key to opening new ways of thought and imagination, and hope the Japanese imagination will ignite our opportunities and imagination as well.
Greg Stafford

ついでにアヴァロンヒル版の『ルーンクエスト』について聞いてみたら、「オリジナル版とアヴァロン版のちがいだって？　発表から10年もたつから、変わって当然じゃないか」ということでした。なんてもアヴァロン版の『ルーンクエスト』は、すべてケイオシアムがつくっているんだけど、これからは変わるかもしれない、という話も聞いたけど、さて、いったいどうなったのかな。

最後に今回のホストである３Ｗ社のご紹介。ここはイギリスからアメリカに移転したという変わった会社なんだ。ボードＳＬＧとゲーム雑誌がメインのメーカーで、最近はパソコンゲームにも乗り出しているんだよ。ＲＰＧの分野では、これといった活躍はしていないけど、業界ではかなりメジャーな会社だから覚えておいてね。

アメリカで見つけたヘンなゲーム　その②

オリジンズの会場で売ってた、ちょいとヘンなゲーム。要するに磁石の反発を利用して相手のコマをやっつけてしまおう、という簡単なアイデア。日本でいうと『軍人将棋』の変形みたいなものかな。

この『ゾーマックス』、プレイヤーはそれぞれ自分の国の軍隊をもって、敵の首都を攻撃しに進んだ。

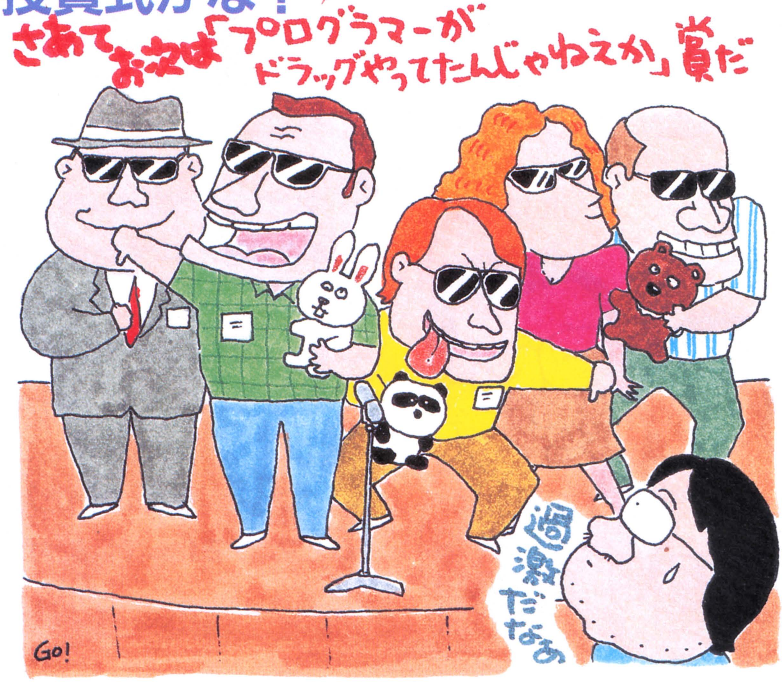

ZOMAX

しかしボードを立てて、相手に見えないように移動するから、敵の居場所がわからない。そして移動の途中に、反対側に敵のコマがいるところにくると、その敵のコマは、磁石の反発によりポトリと落ちてしまうんだよ。

戦車は陸しかいけないし、軍艦は海しかいけない。敵は地雷（機雷）をしかけているかもしれないという、なかなかスリリングな要素があるけれど、あとはどんどん敵の首都を表す緑のピンを倒せば勝ちなんだ。

オリジンズの会場では、発売元のスタッフが「５分で覚えられる」と豪語してた。

大会でいちばんおもしろかったのは、"裏"の授賞式かな？



去年出たゲームのなかで、最優秀作品を決める〝オリジンズアワード〟の授賞式は、土曜日の夜に行われたんだ。ところが、すべての賞の授賞式が終わると、壇上には黒眼鏡をかけた男女5人が現れ、なにやら怪しげなムードになってきたんだ。係員が妙な名刺を配りおえると、壇上からの第一声。「優秀なゲームの表彰は終わったので、これから去年出たなかで非常にしょーもないゲームを表彰したいと思う」

え、なんじゃ、そりゃ！

「その前に配った名刺を胸につけてもらいたい。そうすれば我々は全員が同じ人格ということになり、この賞に抗議して訴訟を起こすものは、我々全員を訴えなくてはならなくなるのだ」

うーん、すごい論理だ！

「ではまず〝どこかで見たようなシステムでつくったゲーム賞〟。ノミネートされているのは、このマスコットのクマの人形、ブッシュ大統領、バットマンＲＰＧ。さあ、どれを選ぶ？」

「バットマンＲＰＧ!!」

とまあ、こんな調子で選ぶわ、選ぶわ、全部で30以上の賞があったからおどろき。しかしその中には、日本関係のものもあったんだよ。

「次は〝もっともひどい宣伝コピー賞〟だ。ここに日本のコンピュータ雑誌の広告がある……」

「ヘイ、読めるのかい？」

「暗くたちこめる闇の中に、それは動めいていた……」

たぶんパソコン雑誌の広告の訳なんだろうけど、英語でまるでC級映画のコピーみたいだったね。ボクが笑いながら会場を出ると、『Ｔ＆Ｔ』のケン・セント・アンドレ氏がいたんだ。「日本のことが大会で話題になったのは初めてだよ。もっと良い物をつくるようにがんばってくれ」「ええ、または、もっとしょーもない物をつくるように、でしょう」

といったらアンドレ氏は、ボクのほうを変な目でみてたなあ。うーむ、また日本の評判を落としてしまったわい！

オリジンズのおみやげだよ！

いやはや、まったく日本とは比べものにならない熱狂ぶりだったね。日本にも、こんなお祭りがあればいいのに……なんて、ちょっぴりうらやましかったりして。せめてそのオリジンズの熱狂を、気分だけでもキミにおすそわけしよう。会場内の人だかりを押しのけ、かきわけして、ボクが選んできたこれらのグッズ、気に入ってくれるかな？　それぞれ欲しいものの名前を書いて、次のあて先まで送ってくれたまえ。抽選で合計13名様にプレゼントだ。締切りは９月７日！

〈あて先〉
〒102　東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷ＫＴビル
月刊コンプティーク
「オリジンズ'89プレゼント」係まで


▲むこうのゲームファンってなぜかこういう体型が多いんだよなぁ



半裸美女Tシャツ５種類のうちから１つ、ステッカー６種類のうちから１つ



『AD&D®』のガイド本２冊セットと1990年版のカレンダーを各１名に

安田均の

パソコン版 AD&D® 製作日誌



ついに今年のロサンゼルス・オリジン参加で4年連続。毎年毎年よく飽きないものだと思うけれど、おもしろいものはおもしろい。

とは言うものの、今年はサン・ディエゴからメキシコへと足を伸ばし、ラスベガスへ行ったり、38口径のレボルバーを撃ったりと、ゲーム大会以外のことも楽しんだほう。

ところが、会場にいったん足を踏み入れると、やっぱりゲーム・マニアと化してしまった(自分がこわい……)。

［パート11：ドラゴンランスの予定が続々の巻］

行ってきました、またまたオリジン・コンベンション。これで4年連続になるのだけれど、おもしろい、おもしろいと書き続けてきたせいで、今年は日本からの参加者も多かったみたい。全部で20人を超えていたのじゃないだろうか。4年前に、ロサンゼルスに行ったときは、ホビージャパンの編集さん以外は見かけなかったのと大きなちがいだ。

とは言っても、来ているのは、ゲーム関係者や雑誌編集者、ゲーム店など、ギョーカイの人がほとんど。一般参加者はまだ数えるほどだった。

アクワイアのトーナメントに参加したりして(残念ながら2位)、いろいろ楽しかったけれど、一部始終を書いていたらあっというまにページが埋りそう。そのあたりはクロちゃんにまかせて、ここは題名どおりAD&D®コンピュータ・ゲームのことを中心に書いてみよう。

まず、やってくれました。『プール・オブ・レイディアンス』、見事にオリジン・アワードを獲得！

ゲームの賞では、1980年に設置されたこのオリジン・アワード（去年まではチャールズ・ロバーツ賞、H・G・ウェルズ賞の2つにわかれていた）が、いちばん有名。これはさまざまなゲームを、ボードゲーム、RPG、コンピュータ・ゲームなど20の分野にわけて、それぞれ前年の最優秀作を選ぶという形をとる。

コンピュータ・ゲームでは、RPG部門とシミュレーション部門があって、『プール・オブ・レイディアンス』は当然RPG部門での受賞となった。

なんだ20もあるうちの1つか、なんて言うなかれ。今年のコンピュータRPG部門は豊作。『バーズテイルⅢ』『バトルテック』『ニューロマンサー』、そして、僚友『ヒーロー・オブ・ランス』など、なかなかの候補作を押し切っての受賞なのだ。

ちなみにシミュレーション部門は、マイクロプローズ社の『F19スティルス・ファイター』。こちらは、フライト・シミュレーション・タイプ。

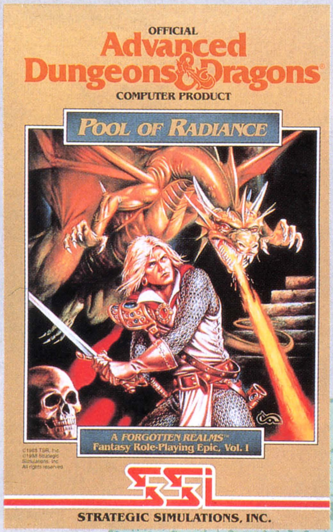
というわけで、活気あふれるSSI社のブースを訪れてみた。社長のジョー・ビリングズ氏と“やあ、また会いましたね”と挨拶(あいさつ)。彼に“日本版の『プール・オブ・レイディアンス』は移植が遅れてるみたいだね”と、痛いところをつかれる。“そうなんですよ。でも、SSI社のリリースのときも遅れたでしょう？　ところで、第3弾の『カース・オブ・アジュア・ボンド』はまだですか”と、切りかえしてみる(先月号で紹介したが､あの時点では最終商品バージョンは出ていなかった)。

すると、たちまち“ジス・ウィーク(明日か、明後日には)！”という元気のよい返事が返ってきた。この手の返事は「ウィザードリィ」の作者ロバート・ウッドヘッドにもさんざん聞かされたので、外人特有の開き直りかと思っていたら、なんと、翌日には現実に

AD&D® コンピュータ・ゲーム予定

①ドラゴン・オブ・フレイム（ヒーロー・オブ・ランスの続編）
②ウォー・オブ・ランス（ドラゴンランスのウォーゲーム）
③ドラゴンフライト（フライト・シミュレーション！）
④ドラゴンランスFRP（おまたせ！「ドラゴンランス戦記」のRPG）
以下、フォーゴトン・レルムRPGが続く

 イラスト／中野豪



◀オリジン・アワードを受賞した『プール・オブ・レイディアンス』



◀オリジン会場TSRブースにて……



▲アクワイア・トーナメントに、日本代表（?）として参加

『カース・オブ・アジュア・ボンド』がブースに並んでいるではないか。

うーむ、立派！　と思うと同時に、これからの作業の大変さを考えると、がんばらなくてはという気になった。なにしろ、ＡＤ＆Ｄ®のコンピュータ・ゲームがすでに４点。聞けば、この後も、ドラゴンランス・シミュレーション、同じくアクション第２弾、そして、ついにドラゴンランスＲＰＧに突入し、その後、さらにフォーゴトン・レルムＲＰＧの続きと、ＡＤ＆Ｄ®コンピュータ・ゲームの予定は目白押しなのだ。

しかも、これだけではない。『プール・オブ・レイディアンス』や『カース・オブ・アジュア・ボンド』は、“ドラゴンランス戦記”と同じようにＴＳＲ社から小説版も出ていて、こちらは富士見書房から翻訳が出る予定。ＡＤ＆Ｄ®の人気があって、作品がどんどん出るのはいいけれど……。

せっかく楽しく遊びに来ているのに、再び仕事責めの悪夢を見そうになったので、ＳＳＩ社からはこの辺で、そうそうに退散する。

だけど、少し先に行くと、Ｔ＆Ｔでおなじみのフライング・バッファロー社のブースがあり、ここでもＴ＆Ｔのコンピュータ・ゲーム化の話になってしまった。さらに、ここを抜け出して、いつも明るいトラベラーの作者マーク・ミラーに会うと、こちらもトラベラーのコンピュータ・ゲーム化と小説化の話。おいおい、どこまで行っても、仕事がからんできそうじゃないか。

まあ、このあたりは、ここでは書き切れないので、続きはウォーロック誌の今月号のレポートのほうを読んでもらうことにしよう（なんと、さりげないＰＲ）。

いずれにしても、去年に引き続き、ＲＰＧはコンピュータ・ゲーム化と小説化の動きがかなり目立っていて、本家本元のテーブルトークでは、ＡＤ＆Ｄ®のセカンド・エディションが人気を独占していたような感じがあった。

もともとオリジンはウォーゲームが中心の大会だったのだけれど、最近はテーブルトークのＲＰＧが盛んで、それがさらにコンピュータ・ゲームやゲーム小説の方向へ向かっていると言うべきなのだろう。

そうは言っても、ここはゲーマーの天国。ある１つのタイプのゲームに偏ることもなく、また、参加者の年齢層も高い。ゲーム会社も、ゲーム・デザイナーも、一般参加者も、みんなゲームを目一杯楽しんでいる。普通のゲーム大会ならゲームをプレイするだけだし、普通の見本市なら商談がかわされるだけだけれど、ここでは、ゲームも商談もでき、デザイナーと話せ、新作も買えれば、古ゲームのオークションもでき、セミナー、講演、アートショー、授賞式などいろいろなものがある。

あっというまの４日間だが、ぼくの場合はこの大会を楽しみに仕事をしているようなところもあったので、かなりストレスが発散された。

来年はアトランタだ！

（以下次号に続く）




発売記念
プレゼント付
イース

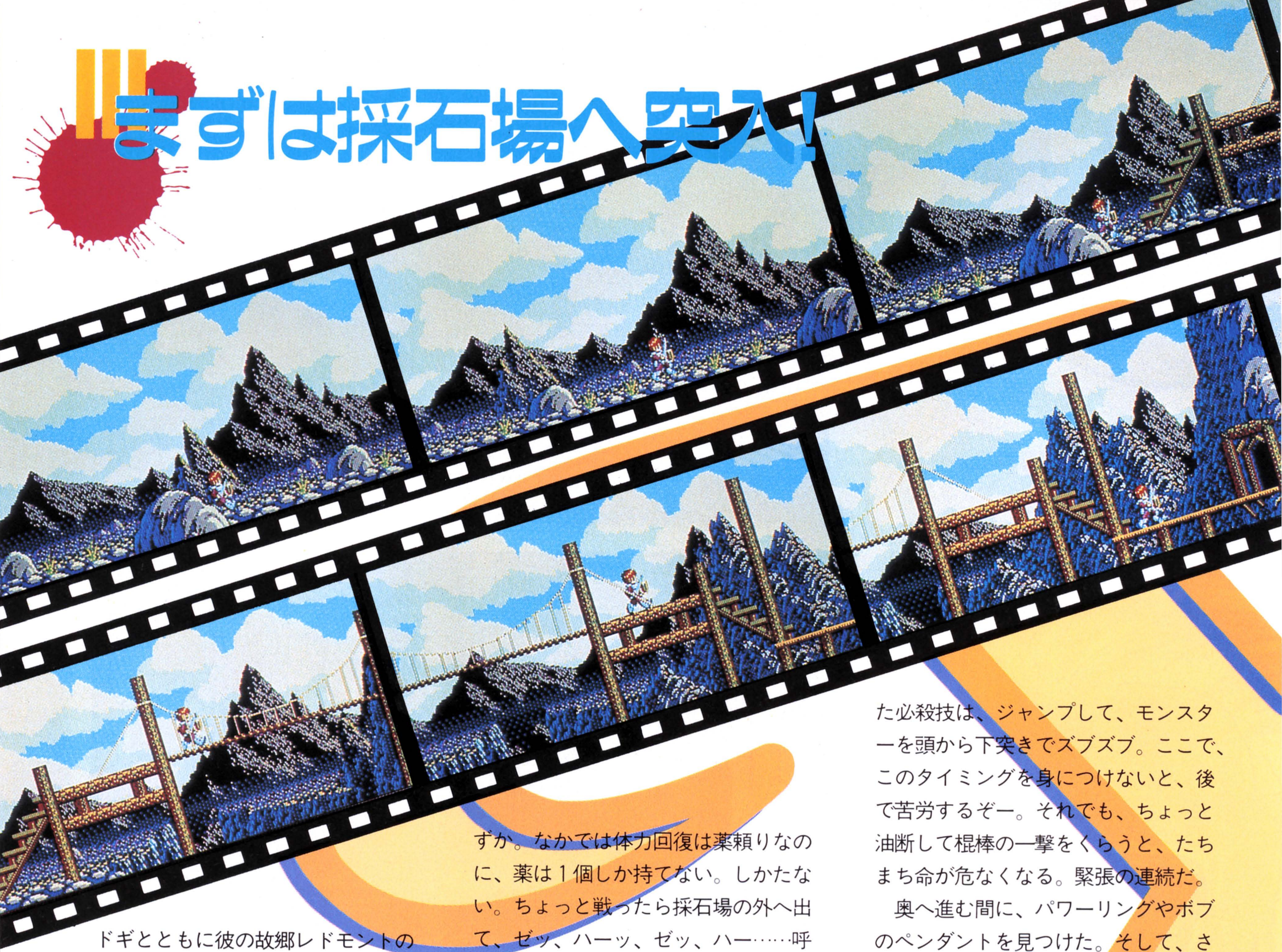
3大特集!!





イラスト／赤井孝美、盛本康成、渡辺天留子

まずは採石場へ突入！



ドギとともに彼の故郷レドモントの町にやってきたアドル。ひとりで町をブラついてたら、なにやら人がおおぜい集まってる。話を聞くとティグレーの採石場にモンスターが出現、逃げ遅れた者たちがいるとか。そりゃ大変だ！

というわけで、やってきたのが、この採石場。入ってみると、入口付近のモンスターたちはたいして強くはないが、なにせ装備も最低、体力もまだわずか。なかでは体力回復は薬頼りなのに、薬は1個しか持てない。しかたない。ちょっと戦ったら採石場の外へ出て、ゼッ、ハーッ、ゼッ、ハー……呼吸を整え体力回復。（そのたびにセーブしよう）そして、再び戦いへ。しばらくはここで剣の扱いに慣れよう！

レベルがふたつほど上がったところで、奥へ。滝がバックに流れる、足場が下へと続く場所に来た。ゲッ、モンスターが強い！　棍棒を振り回して迫って来るラデルがやっかいだ。剣が届くところまで引き寄せて……と思っていたら、そばに来たとたん、動きがすばやくなる。といって、剣の先でつついていたんじゃ、たいして傷つけられない（剣先で攻撃したのと、ぐさっと刺したのでは当り判定がちがうのだ）。悩んだあげく編み出した必殺技は、ジャンプして、モンスターを頭から下突きでズブズブ。ここで、このタイミングを身につけないと、後で苦労するぞー。それでも、ちょっと油断して棍棒の一撃をくらうと、たちまち命が危なくなる。緊張の連続だ。

奥へ進む間に、パワーリングやボブのペンダントを見つけた。そして、さらに奥へ奥へ……。なんだ、こいつは？　きらびやかな軍服に身を包んだ男が偉そうに、出て行け、と抜かしやがる。そして、そばにいた坑夫を突き飛ばし、去って行った。どうなってるんだ？　坑夫の話を聞くと、レドモントの町の責任者エドガーは逃げ遅れ、もっと奥のほうにいるそうだ。お、彼を助けるのに必要な強力な剣のありかを教えてくれた。よーし、任せろ！



▶なんだと？　人の命が危ないときに何を言ってる！



◀よーし、その剣があれば、ぐんと戦いが楽になるにちがいない

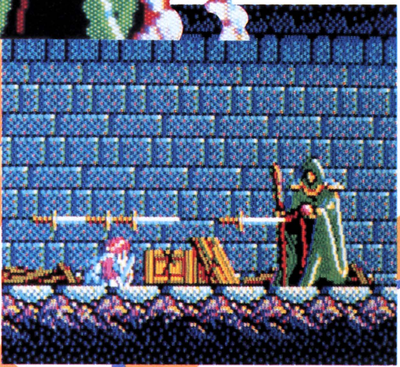
おっアイテムだ！



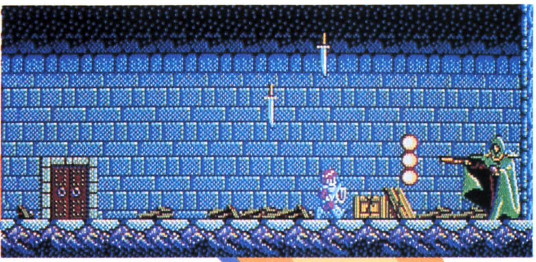
III 分身の術とは卑怯だぜ!



剣のある部屋にルンルン入っていったら、いきなりボスキャラ、デュラーン登場！　火の玉は投げつけてくるわ、剣は舞い踊らせるわ、いやなヤツ。しかも、4つに分身して、ワープ！　部屋中を縦横無尽に飛び回る活躍ぶり。安全地帯を見極めようとしたが、どこにいても、攻撃が飛んでくる。どうやら、かがんで剣の攻撃を避けつつ、足元をツンツンつつくしか手はないようだ。コノヤロー！　必死に逃げ回り、相手の足元へもぐりこみ、斬りつける。おや、宙を飛ぶ剣の数が少しずつ減って来た。よーし、もう一息！　喰らえ！



▶ちょっとカッコわるいけど、このしゃがみ姿勢がいちばん安全なんだ。これなら、相手が飛ばした剣は頭の上を通り過ぎていってくれるぞ。さあ、相手の足元を狙って、斬りつけろ！



▲ひえー、火の玉と剣とで二重攻撃とはずるーい！　上から、横から、迫られちゃ、たまらない。どっちに逃げたらいいのか迷っちゃうよ

ドギの日記より

×月×日

今日、となりを歩くアドルを見てて、ふと昔のことを思いだしちまったぜ。イースを旅立って2年。ガキだったアドルもずいぶん大人になったもんだ。初めて会ったのは、あの呪われたダームの塔。ワナにはまり牢屋に閉じこめられてたのを、オレが助けたのが縁。あんときゃ、こいつがイースの救世主になるなんて、思えなかったが……。

アドルが冒険を求めてイースを旅立つと聞いたとき、思わずおれも一緒に行くと言っちまった。ガキをひとりでほっとけないと思ったが、どうも、おれのほうが助けられたことが多かったかもな。

×月×日

今日泊まっていた町で、不吉な話を聞いちまった。おれの故郷フェルガナ地方がとんでもねえ災難にあってるらしい。変な天気やよくわけのわからない病気で、作物がだめになっちまったっていうんだ。話のなかでなによりブキミだったのは、作物がすべて枯れているのに、すぐそばの森が青青と元気だったってこと。どうも、ただの天災じゃなさそうだ。気になる。10年ほど前出たきり、一度も戻ったことのない故郷だが、こいつぁ、帰ってみたほうがよさそうだ。

×月×日

今日、漂浪の民に会ったんで、フェルガナの災難の原因を占ってもらおうとしたんだが……。占い女は水晶玉をのぞくとみるみる青ざめ、そのうちになんと水晶玉が爆発、意識を失っちまった。女は気がついた後もおびえちまって、ほとんどしゃべらなかった。いったい、彼女は何を見たんだ？

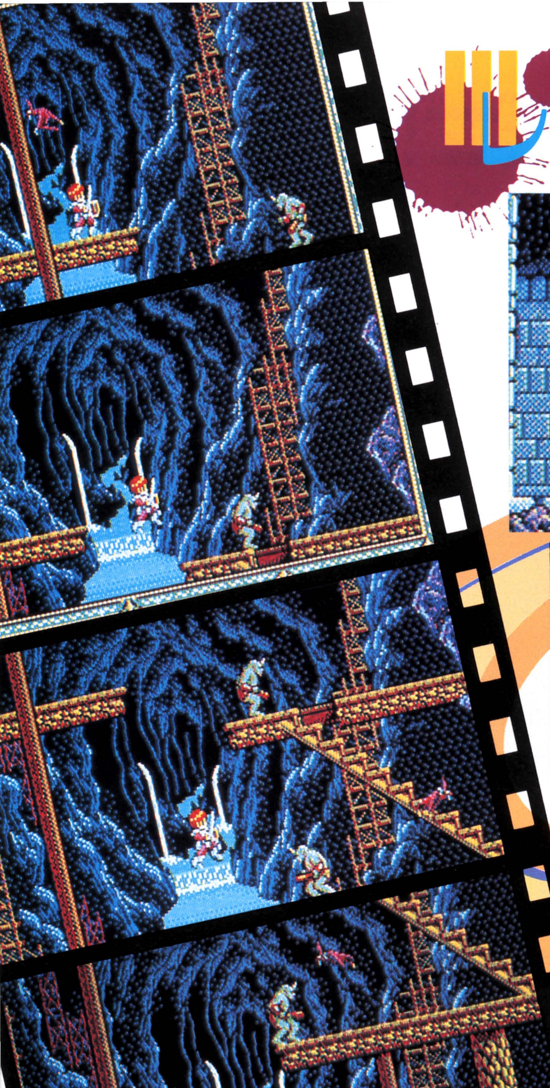
×月×日

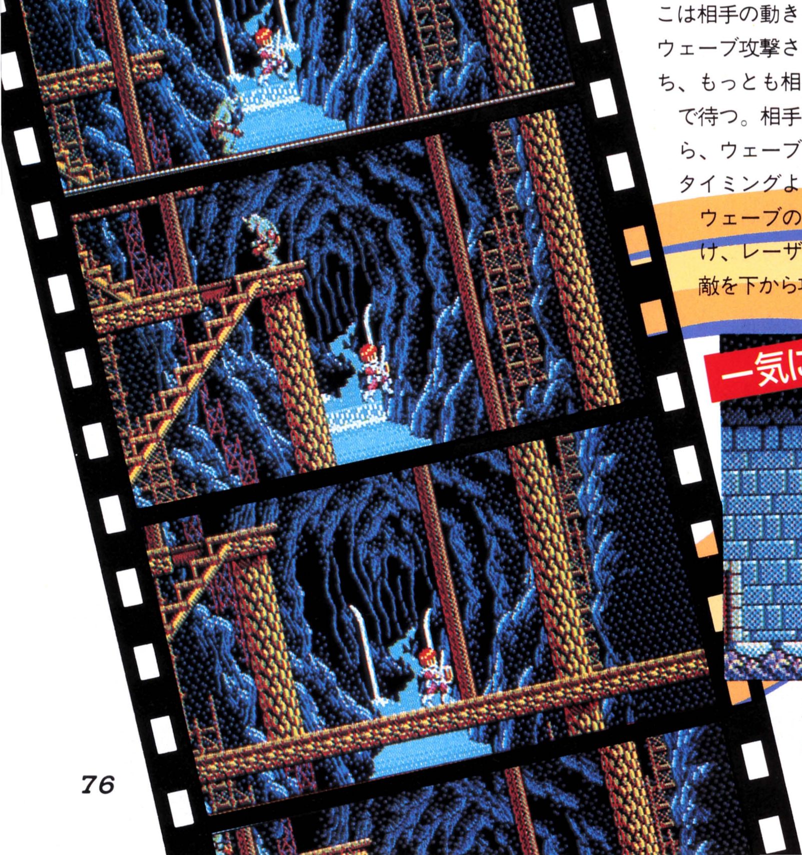
今日、生まれ育ったレドモントの町に着いた。懐かしい顔ばかりだぜ。おれが町を出たころはまだほんのガキだったエレナが美人に育ってたのには驚いちまった。ガキのころ
エレナのアニキ、チェスタ
たが、彼女は忙しいからと
っちまった。宿で荷物を解
は昔、働いていた場所だ。

×月×日

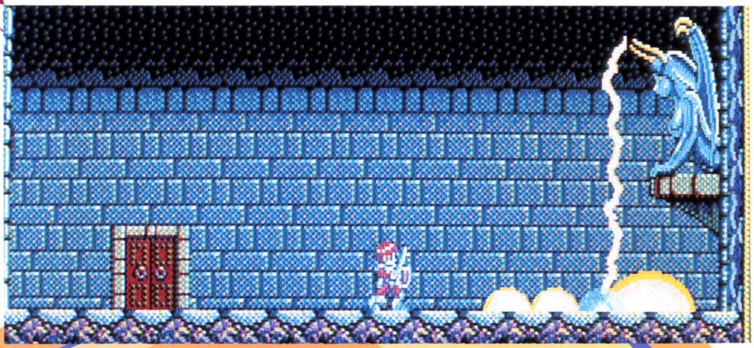
どうしたのだろう？
アドルが戻
だ。町の人
採石場へ行
おれもな
方法を

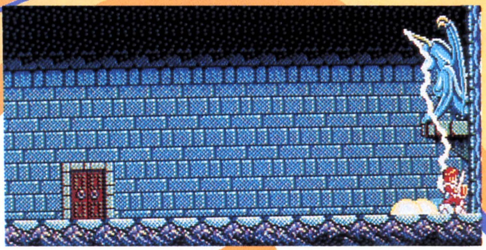






Ⅲ レーザー光線は恐い！



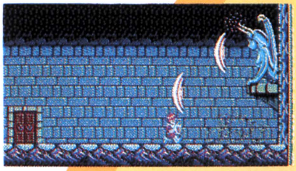


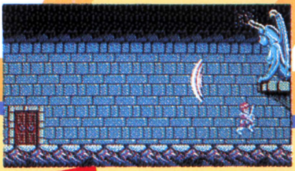
▲微妙なこの１点だけは、安全地帯。１歩前ならレーザーが、１歩後ろならウェーブが飛んでくる。でも、ここにいては永遠に敵は倒せない
◀敵の真下は死角になってそうな気がするだろう？　ところが、それはとんでもない錯覚。しっかりレーザーにやられるから、ご用心！

強力な剣を手に入れ、つぎなる敵へ突撃！　翼と角を持つ美人の石像エルフィールだ。だが、美しいものにはトゲがある。離れていれば、ウェーブの、そばに寄れば強力なサンダーレーザーの攻撃。レーザーはすごい威力。しかもあたりを包む爆煙でもダメージ。ここは相手の動きを読まなきゃ。ウェーブ攻撃される場所のうち、もっとも相手に近い地点で待つ。相手が翼を閉じたら、ウェーブを出す合図。タイミングよく突進すれば、ウェーブの下をくぐり抜け、レーザーを出す前に、敵を下から攻撃できるぞ！

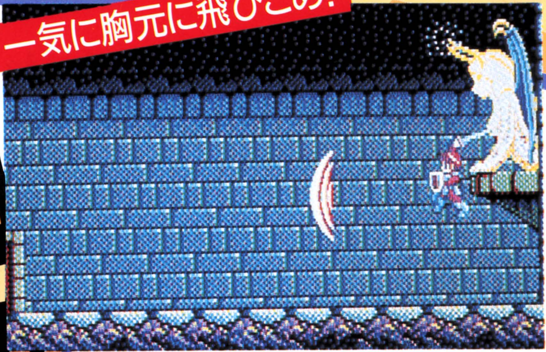
ウェーブを出したら







一気に胸元に飛びこめ！

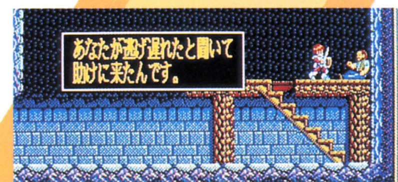


▲飛びこんで行ったら、敵に下から斬りつけよう！　でも、すぐにまたレーザーを出して来るから、長居は禁物。斬っては引いて、チャンスを待ち、再び飛びこむ。この繰り返しだ

III エドガーさんを発見！



▲ふん！　そっちこそ、首を洗って待ってろよ



▲はー、ようやく、エドガーさんに会えたー！



▲いえいえ。お役に立てて、よかった……

エルフィールを倒し、さらに奥へ進むと、ちぇっ、また、さっきのイヤな制服ヤローがいた。なにやら、エドガーさんにイチャもんをつけているぞ。ずいぶん、えらそうな態度だが、こいつはいったい何者なんだ？　あの制服からすると、王かなにかに仕える者のように思えるなー。そうか、レドモントの町を監視しているとかいうバレスタイン城の手の者にちがいない。だが、いったい、やつらはなにをしようとしているんだろう？

エドガーさんを護るべく剣を構えると、今回は見逃してやると捨てゼリフを吐き、立ち去った。エドガーさんは足を怪我している。手を貸し、一緒に採石場の外まで出ると、さっきの坑夫が待っていた。先に戻って無事を知らせてほしいと言われ、町へ戻ると、門番からドギが探していたと聞く。どうしたのかな？　宿では、ドギと先日のエレナが待っていた……。





◀▲ドギの用って……。おお、エレナさんの頼みとあらば喜んで引き受けちゃう

アイーダ婆さんの日記より

×月×日

ちかごろ、このあたりは、いったい、どうなっちまってるのかねえ。長いこと、眠ったように静まっていた火山が目覚め、町にまで火山灰が飛んでくる。洗濯物が汚れて困るよ。それに、あの地震。夜もおちおち眠れやしない。猟師たちの話では、森では動物たちが凶暴化し、か弱い生き物たちは姿を消したそうだ。だけど、なんたって困っているのは、凶作。おかげで、物価が上がり、このところ、生活が苦しい。

×月×日

あー、なんてことだ。今日、採石場で落盤事故が起きた。おおぜいの坑夫たちが生き埋めになり、そして息子のボブも……。この事故もきっと、このところ続いている災厄のひとつにちがいない。この地方は呪われたんだ。神様、なぜ、わたしたちのような、か弱い者にこんな試練を？

×月×日

このあたりの災厄はおさまるどころか、ますます、ひどくなる一方。町のひとたちはおびえているけど、わたしゃ、もう、なにもかもどうでもいい。あの落盤事故から、どれだけの日が過ぎたろう。あの子は二度と帰らない、そう、いくら自分に言い聞かせても、あきらめられない。遺体があれば納得できたかもしれないけど、あの子は土の下。せめて、形見のひとつでもあれば……。

×月×日

今日、町では見かけたことのない赤毛の若者が、ひょいとうちをたずねてきた。ボブと同じ年ごろの者を見ると、胸がいたんで、苦しくなる。思わず、出て行っておくれと言っちまったよ。ああ、あの子を返しておくれ。こんな年寄りのただひとつの望みをなんで奪われなきゃならないのさ
どい、神様はあんまり、ひどすぎ

×月×日

採石場にモンスターが
エドガーさんが戻ってこ
もう、わたしたちはおしま

×月×日

この間の若者がやってきて
なんと、ボブのペンダントだっ
せめて形見の品だけでも戻
あの子は、もう帰
息子のような悲劇
彼にお礼に贈物を
これは、危険な冒
身を護る役に立



浅いようで深い構造だ
イルバーンズの遺跡







レドモントの街のピエールという神父が、イルバーンズの遺跡に行ったまま戻ってこないらしい。そこで捜しに出かけることに！

採石場の男こそエレナの兄！

遺跡の建造物のなかへと踏みこむと、ガウガウと大口を開けて迫ってくる怪物がいた。こいつらは「イーガー」といって、まさに食欲のカタマリがそのまま怪物と化した形相だったが、倒すのは造作もないことだった。

「なんだ、大したことないな」と思ってさらに進んでいくと、こんどは僧侶らしき者の姿。それはアンデッド化した僧侶の怪物「シーアン」で、彼らは生者に対して激しい憎しみを抱いていたのだ。こちらの姿を見るやいなや、シーアンは間髪入れずに攻撃をしかけてきた！

「おっと！」ジャンプでそれをかわし、シーアンを一刀両断。悪霊には情けをかけずに成仏させてやるのが道理だ。

いったん外に出ると、襲いかかるフクロウの大群！　ムチを鳴らせて迫る犬男「シグルド」!!　変種の陸ガニ・ガルグ！　苦戦しながらもそいつらをかわしつつ、とにかく遺跡の奥へ奥へと進んでいった。

……と、何やら話し声がする。耳をそば立てると、ふたりの男の声だ。これはチェスターとピエールか……と思った矢先に感づかれ、捕まってしまった。エレナが心配しているって教えてやると、そのお礼に溶岩地帯に放りこんでくれたじゃない！　性悪なヤツだ。

溶岩が降り、怪物が襲う！　八方ふさがりのようだが、どこかに必ず突破口はあるハズだ!!　いまはそう信じて、歩き回るしかないのである。

得 ポイント！

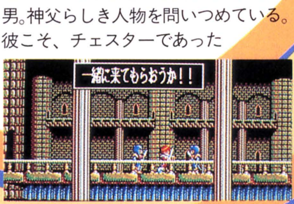
慣れないうちはズタボロにされるだろうけど、でもご安心！　こんなところにひっそりと薬草が生えていて、HPを回復できるシステムになっているのだ。

何度でも取ることができるので、これは活用するしかない!!





▲こいつは採石場でも見かけた、あの男。神父らしき人物を問いつめている。彼こそ、チェスターであった



▲盗み聴きしていたところを感づかれてしまった！　敵兵（？）に連行され、連れて行かれたその先は……

短いつきあいだったな



ファイヤーリングのしつっこい追跡



エレナの日記より

×月×日

チェスター兄さんが突然、家を出て行って、もう半年。どうやらバレスタイン城にいるらしい。流れてくる噂は悪いものばかり。でも、そんなこと、わたしには信じられない。兄さんは優しい人だったもの。きっとなにかにとりつかれているんだわ。ああ、なんとかして、兄さんを正気に戻さなければ……。

×月×日

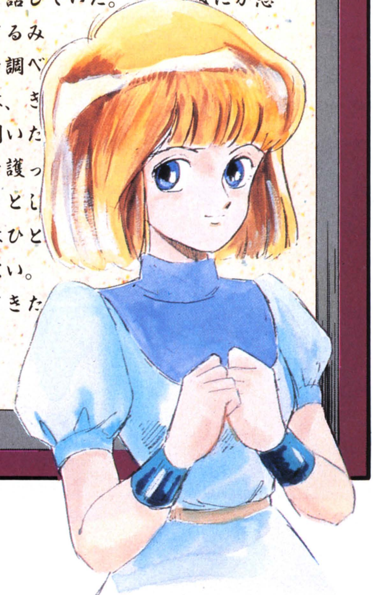
今日、なつかしい顔に出会った。兄さんの遊び仲間だったドギ。彼は、ガキ大将だったころのまんまの顔をしてたわ。彼と一緒にいた赤毛の若者はどうやら冒険者らしい。キリッと良い目をしていたなあ。ドギとは昔話をしたかったんだけど、兄さんのことを聞かれると…、もう半年も会ってないうえに、聞こえてくる噂は悪いものばかり、答える言葉がないわ。

×月×日

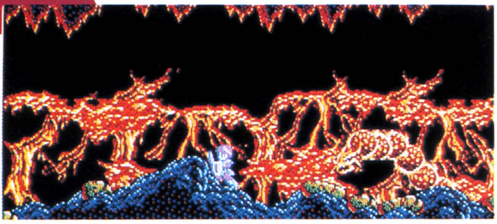
兄さんがイルバーンズの遺跡に出入りしているという噂を聞いて、行ってみたんだけれど、モンスターがいっぱい。兄さんのペンダントを見つけたから、あそこにいるのはまちがいないと思うけど、奥まで行く勇気がない……。思いきってドギをたずね、わたしの心配を打ち明ける。なんでも、神父のピエールさんがあの遺跡に出かけたまま行方不明とかで、彼もあそこを調べなければと思ってたらしい。そこへあの青年アドルが戻ったきた。ドギは、彼に、神父さんを探しに遺跡に行き、兄さんに会ったら、わたしが心配してたことを伝えてくれるように頼んでくれた。

×月×日

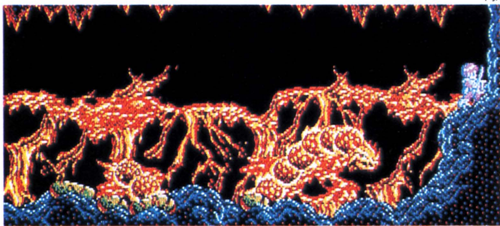
とても心配で、家でただ待ってなんかいられない。遺跡へ出かける。アドルに会えた。と、その時、人の声がしたので扉の陰に隠れて聞いていると、兄さんが誰かと話していた。やはりなにか悪
いことにかかわってるみ
たちが隠れた部屋を調べ
扉があった。これは、き
そういえば、昔、聞いた
妙な形をした彫像を護っ
一緒について行こうとし
に止められた。彼はひと
町に帰る気になれない。
あ、アドルが戻ってきた
あー！　兄さん、
やめて、やめてー



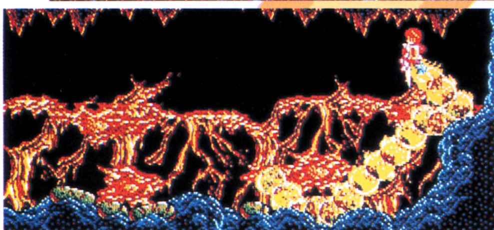
Ⅲ さらに遺跡の溶岩地帯



◀こっちまで逃げてきて、敵を引きつけて反転するのだ



▶ここに上って、敵がヒョロローと来るのを待つのだ



◀そしてここでジャンプしてグサグサッと突き下ろす!!

　ファイヤーリングの追跡をかわしきったと思ってホッとしたのもつかの間。全身を炎で包んだ竜が襲ってきた！　こいつが遺跡での第１のデカキャラ「ギルン」だった。

　動きこそ速くはないが、しつこく追いかけてくるのだ。逃げ回っているぶんにはわりと楽なのだが、それでは事態解決にはならない。どう攻撃を加えるかだ。

　ギルンは頭にしかダメージを与えられない（胴体には触っても大丈夫なのだ）ので、右端のカベの高い部分に登って誘導し、そこからジャンプして一気に下突きで攻撃！　ただしそのまま落ちると追撃をくらってダメージを受けるので、少し左下方に飛び降りろ。「ヘーイカモーン」と引きつけながら攻撃するのだ。



エレナに導かれて秘密の通路を行く……

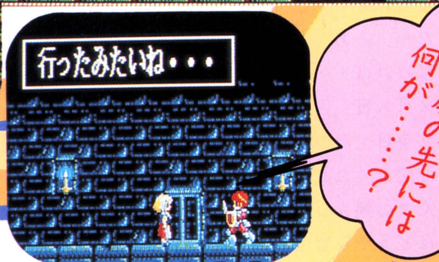


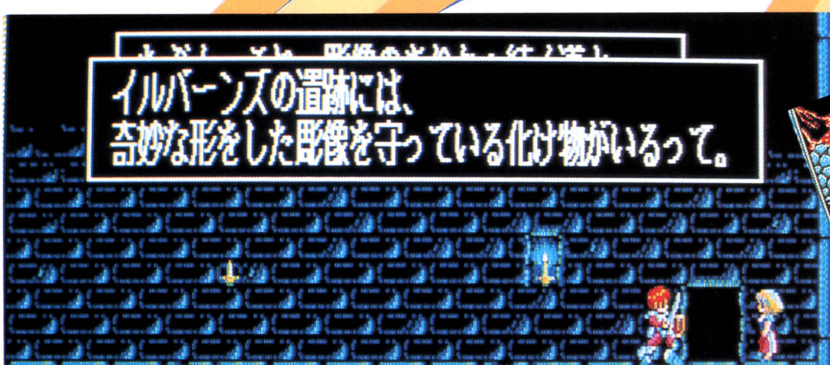


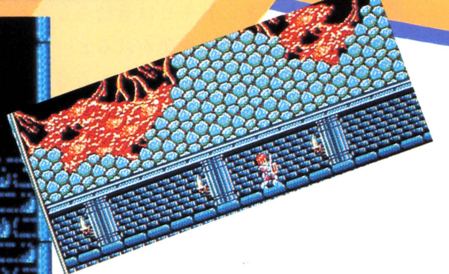
　ギルンを倒して、いま来た道を戻り（これがまた、ファイヤーリングに逆行して進まなきゃなんない。地獄！）、さっきとは逆の方向へ進んでいった。階段を上っていくと、なんとその先にいたのは、エレナではありませんか！（どうやっ入って来たんだろう）

　そのときだれかが来た!!　謎の人物とチェスターの会話を、扉の向こうで聞く。それによると、先ほどの神父は牢屋送りにされたらしい。

　石の壁の先に、隠された扉を見つける。エレナに街へ帰るよう言い、怪物が待つかもしれない扉の奥へと進んでいったのだった!!







◀▲石の壁に隠れるようにして眠っていた、秘密の扉。それは彫像のありかへと導く扉のようだ。「エレナ、君は街へ戻ってくれ」（カッコイイ～！）といって前進!!

怪鳥を倒して安心してると……



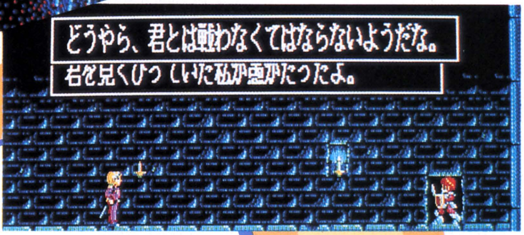


▲動きが止まった！　それっ、いまがチャンス！　ジャンプで斬りつけろ！

▶ハイハイハーイ、こっちこっち！　こうでもしなけりゃ、ヤツには届かないもんね

▼ジャンプ斬りで「グサグサグサッ」とやっちまおう。下突きでもいいけど、深く突っこみすぎると負傷のもとだゾ!!





長い通路の向こうの洞窟で待っていたのは、怪鳥「キャルバ」。こちらのはるか上空を飛んでいて、目が光ると３連射の炎を吐く。チャンスはこの炎を吐いているときだ。敵の動きが止まるので、ジャンプして「脳天唐竹割り」を浴びせてあげよう。

さてこいつをどうにか倒して、遺跡を脱出しようとすると、そこに待ち受けていたのはチェスターだった。こっちがデカキャラ戦でヘトヘトになっているところに、戦いを挑むだとォ〜〜〜!?　……と一瞬ドキッとする展開が待っているのだった。べんべん……。

チェスターの日記より

×月×日

わたしは今日、家を出た。エレナ一人を置いていくのは心配だが、しかたなかろう。わたしには大切な目的があるのだ。あいつのことなど考えていられる場合ではない。つてを探し、ようやくバレスタイン城に入りこめたのだ。これで目的への第一歩を踏み出したわけである。

×月×日

王が立てている計画について、耳にすることができた。なかなかどうして、すごいことを考えているものだ。これこそ、わたしの願いをかなえるチャンスにほかならない。

×月×日

今日はティグレーの採石場にでかけていった。モンスターの出現で、坑夫たちはほとんど逃げだしてくれたのだが、見知らぬ赤毛の若者に会った。いま、よそものに出入りされては困る。出て行くようにと強く言ったのだが、素直に言うことを聞くような奴ではなかった。レドモントの町の責任者エドガーに、我々のやることにちょっかいを出さないように説得していたところ、またしても、あの若者が現れて、邪魔をされてしまった。まったく、腹が立つ。

×月×日

なんたることだ。次から次へと邪魔が入る。イルバーンズの遺跡に、神父のピエールが入り込んできていた。迷い込んだなどと言っていたが、あれは我々のことを探るため、そして、彫像を手に入れるためにやってきたのにちがいない。彼を問いつめていると、頭上に人の気配。見上げると、また、あの若者だ。今度こそ、永遠に邪魔できないようにしてやらねば……。かつて、この神殿が使われていた頃、いけにえを捧げたという溶岩流へ蹴り落としてやった。

だが……、なんということであろう。王と打ち合せを終えた後、また、また、遺跡の中で、奴に会った。あそこから生きて帰る者がいたとは……！

奴はおれの名前を知っ

エレナに伝言を頼ま

などと言っていた。

れ以上、邪魔をさせ

もっと早く、そして、

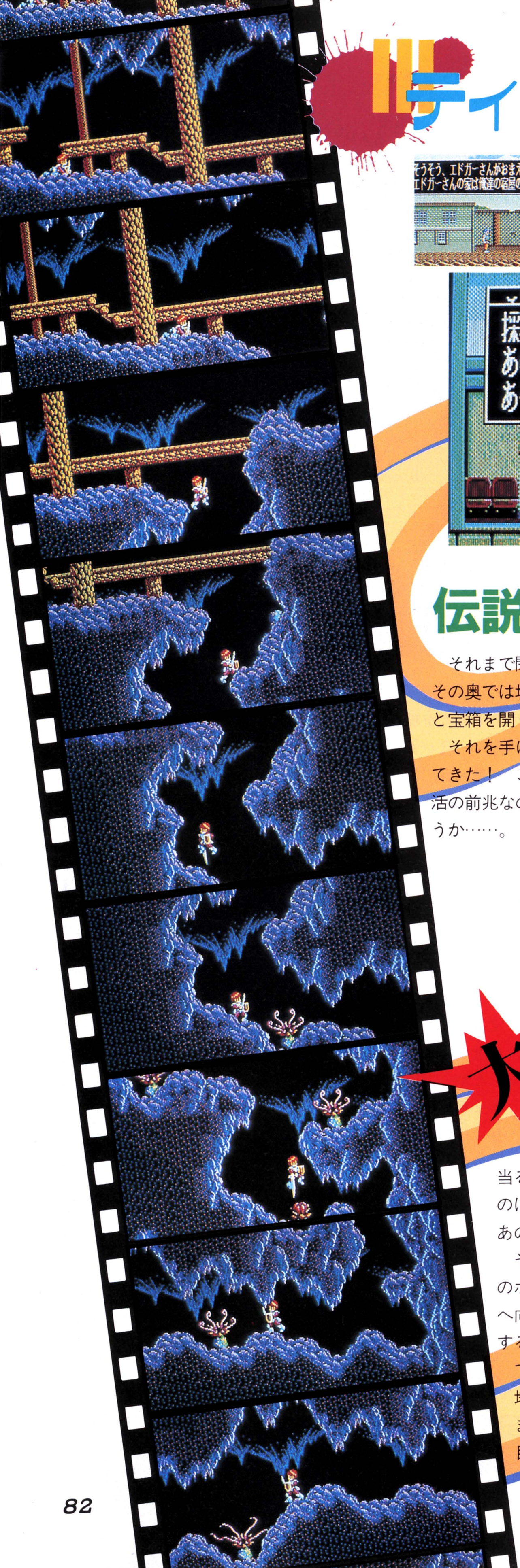
べきだったのだ。今度

てやる。二度目はない

そして、おれは剣を抜

だが、その時、なんと





III ティグレーの採石場II



街へ戻ると、入口でドギとバッタリ。エドガーさんがアドルを探していると話し、彼は出かけた。
バレスタイン城のヤツらが、彫像をめぐって、本式に動き出したのだ。なんと再び採石場へ！



伝説の呪いと、勇者の使命

それまで閉ざされていた採石場の扉が開き、その奥では坑夫たちが待っていた。どれどれ、と宝箱を開くと、なかには「使命の石版」が！
それを手にしたとたん、突然地響きが襲ってきた！　これが「伝説の呪い」――魔神復活の前兆なのだろうか……。



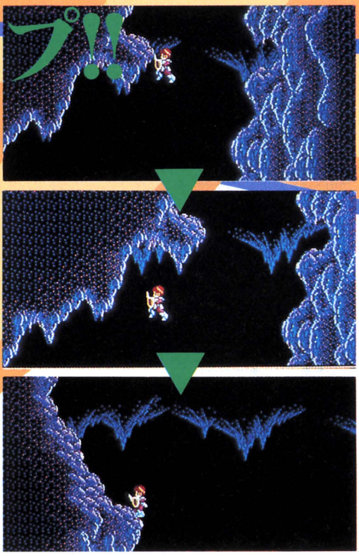


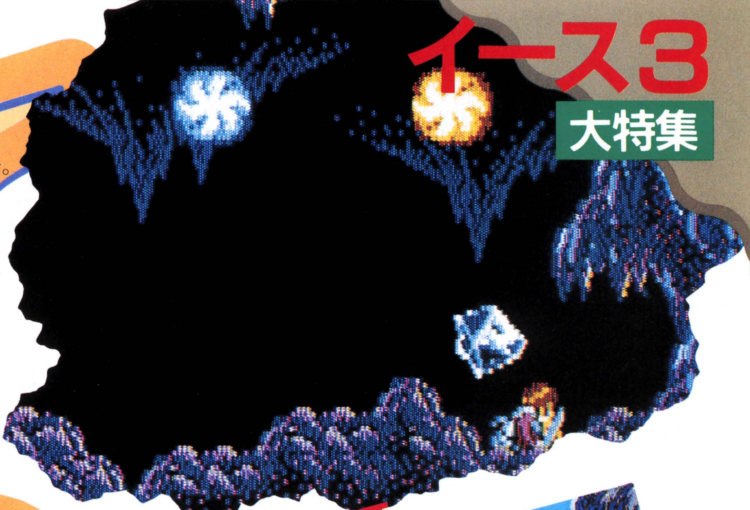


▶呪い？　伝説？　ウーム、いったいなんのこと……!?

大ジャンプ!!

ある程度奥まで進むと、とたんに壁につき当る。目の前に立ちはだかるのは暗い洞窟の岩壁、しかしあの向こうには何かがある！
そんなワケで、まずは写真のポイントから思いっきり左へ向ってジャンプしてみる。するとあら不思議（でもなんでもない!?）、向こう岸に着地できてしまうのだ。ここまで来れば、デカキャラは目前！
わかりにくい場所だよね。

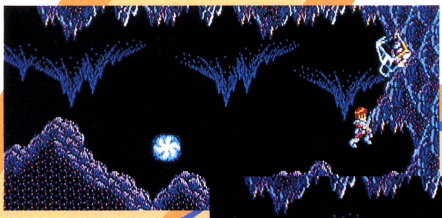




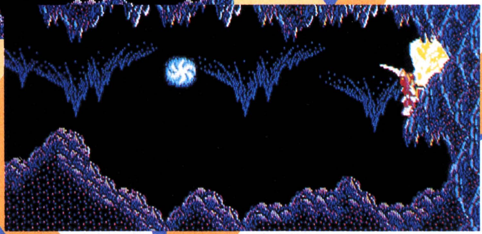
てまのかかるヤツ！

壁にへばりついている怪物「イスターシバ」の登場。天井から落石があったり、水晶が飛んできたり……とやっかいなヤツだが、しゃがんでいれば水晶に当たらない安全地帯があるのだ。そこで待って、水晶が飛んでこなくなったら、ひたすら弱点を斬りつけろ！　ワープで飛ばされてもメゲずに、突進あるのみだあっ!!

自信のない人はタイマーリングでカバーしようね。



◀水晶の周期を見計らって……それっ、いまのうち！



▶こんなろこんなろ！と、あとはビシバシ斬りつけようぜ!!



エドガーの日記より

×月×日

最近、このあたりの様子がおかしい。異常気象が続き、作物は枯れ、火山は爆発…どれも一見、天災のようだが、そうではない。わたしにはわかる。これら一連の災厄は、なにものかの力によって起こされていることはまちがいない。町のひとびとも不安がっている。町の暮しのペースはすっかり狂ってきた。なんとかしなければ……。レドモントの町の責任者として、わたしは、どうしてもここを護らなければいけないのだ。

×月×日

恐ろしいことがわかった。なんというバカな奴らなのだ。彼らには、自分たちのしていることがわかっていないのだ。自分たちの力を知らない者はこわい……。ああ、だが、どうやって、彼らを止めればいいのだろう。このまま指をこまねいて見ているわけにもいかないが…。それに、とりあえず、町のひとびとの毎日の暮しのことも考えてやらなくてはいけない。食物の問題も、かなり深刻になってきた。悩みはつきない。

×月×日

ああ、悪夢は、ついにわが町を支えている大事な収入源ティグレーの採石場にまで及んだ。採石場にはモンスターがあふれ、もう、なにもかも、めちゃくちゃだ。坑夫たちはみんな無事逃げられただろうか？　わたしは足を怪我して、逃げ遅れてしまった。そこへ、チェスターがやってきて、我々の邪魔をしないようにと言う。だが、彼にはわかっていないのだ。どれだけの人々が、彼の目的のために、犠牲になるのかということが。彼は誰がどうなってもいいつもりなのか？　彼と言い争っていると、赤毛の若者が現れた。頼まれて、
わたしを助けに来てくれたの　　　　採
石場は終わりかもしれな
の暮しまでは終わりにさせ

×月×日

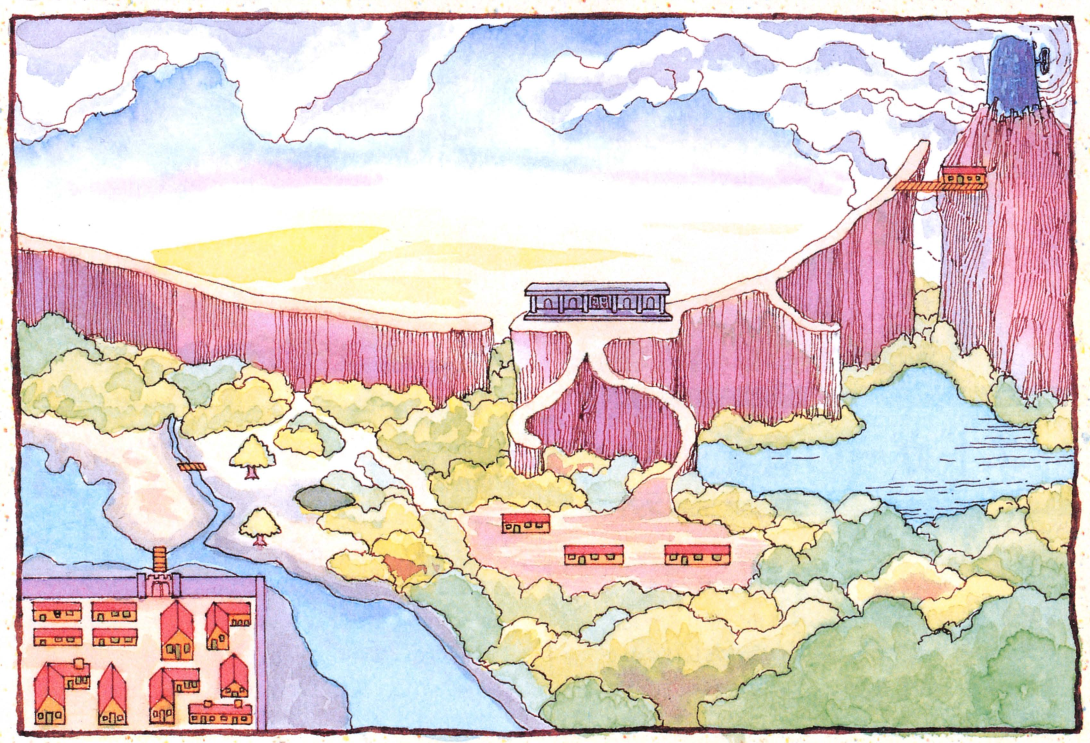
家に戻ってみると、部屋
バレスタイン城の奴らのし
たしには、奴らの狙いはわか
彫像だ。奴らの手から護らねば
採石場からあれを取って来
だが、足を怪我した、
坑夫たちに採石場
彼らだけでは無
あのアドルとい
頼もう。そのた
を渡さねば…。



「イース」ストーリーダイジェスト

アドルの旅立ち

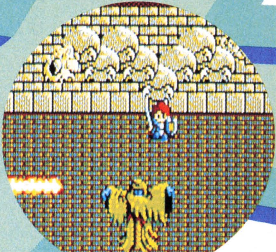
冒険を求めて旅をする少年、アドル・クリスティンは、呪われた国とうわさされる「エステリア」に強い関心を抱いた。大地に開いた巨大な穴、天に向かってそびえ立つ高い塔……。すべてが謎に満ちたその国の話は、アドルの心をとらえて放さなかった。アドルは、ひとびとが止めるのを振り切り、エステリアへと船出した。

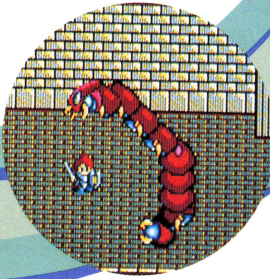


〇月〇日・ミネアの町にて
　サラという占い師から、イースの本を探してもらえないかと頼まれた。かなり深刻な顔をしていたが、イースの本というのは、そんなに重要なものなんだろうか……。
〇月〇日・神殿の地下深くにて
　さんざんな目にあった。なんとかイースの本は見つけたが、これでは命がいくつあっても足りない。まず、神殿の入口で、魔導士らしき男に襲われた。神殿のなかはもっとひどかった。そこらじゅうに魔物がウヨウヨしていて、体を休めるヒマさえなかった。極めつけが、さっき倒したムカデの化け物だ。壁画が動きだし



▲占い師サラから、イースの本を探してくれと頼まれたことがエステリアでの冒険の始まりだった

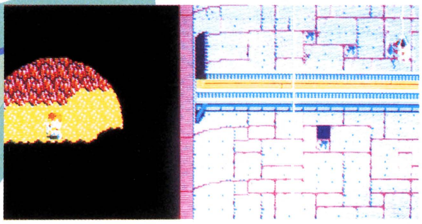






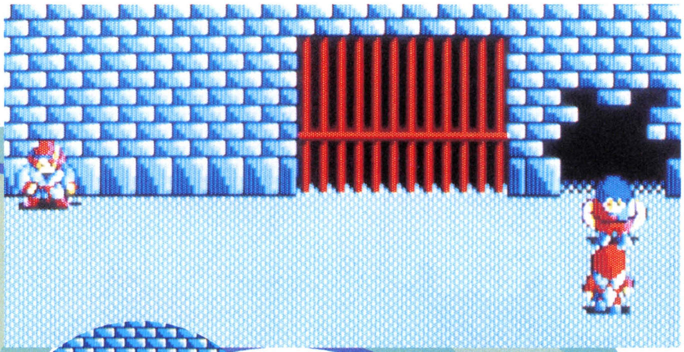
▲神殿のなかの牢屋に捕らえられていたフィーナという少女を助けた。フィーナは、記憶を失っていた

たときは、心臓が止まるかと思った。
　途中でフィーナという女の子を牢屋から助け出したが、ぶじに村まで逃げのびただろうか。
○月○日・ミネアの町にて
　サラが死んだ。だれかに殺されたらしい。せっかくイースの本を手に入れたというのに……。「廃坑へ…」。サラはそう言い残して死んだという。廃坑になにがあるのだろうか。
○月○日・廃坑の奥にて
　イースの本があった。サラの形見の1冊とあわせて、3冊の本がそろった。残るは3冊……。
　廃坑もひどいところだった。暗くて見通しが悪いうえに、化け物だらけ。よくこんな奥までこられたと、自分でも驚いている。それにしても、奥の部屋にあるふたつの台座はなんなのだろう。みょうに気になる……。
○月○日・ダームの塔の牢獄にて
　ワナにかかって、牢に閉じこめられるなんて、まったくドジな話だ。盗賊のドギが、壁を破って助けてくれなかったら、このままミイラになっていたかもしれない。
「残りのイースの本は、ダームの塔にある」とジェバから聞いて、このダームの塔へやってきたのだが、ここもほかと同様、魔物の巣窟だった。ワナまでしかけるほどの警戒の厳重さから見て、ここには重大な秘密が隠されているようだ。
○月○日・ダームの塔の廊下にて
　いったいここは何階なのだろう。かなり上の階であることは確かなのだが……。あれからさらに2冊の本を手に入れた。カマキリの化け物だの、岩石の化け物だの、物騒なヤツが番人をしていたが、なんとか倒すことができた。長い戦いのなかで、剣の腕が格段に上がったようだ。
○月○日・ダームの塔の最上階にて
　ダルク・ファクト……やつは想像を絶する魔力の持ち主だった。クレリアの力がなければ、こちらが敗れていたにちがいない。ともかく、イースの本はすべてそろった。最後の1冊、ファクトの章が目の前にある。これを開いたとき、すべてが明らかに、そしてすべてが終わるはず……。

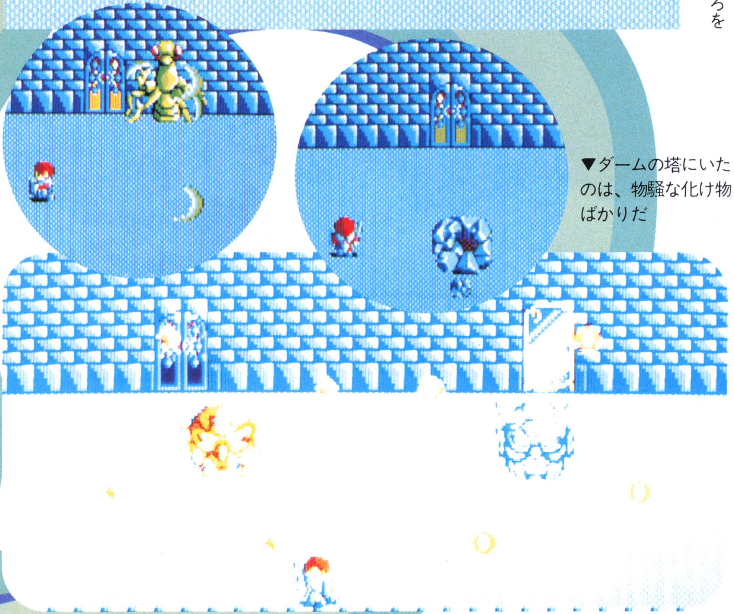


▲廃坑のなかは見通しが悪く、魔物がすぐ近くまで来なければ発見することができない。極めて不利だ

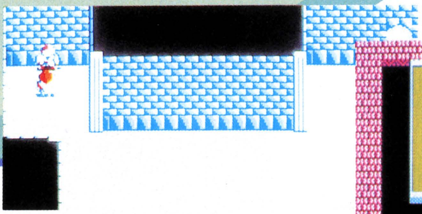


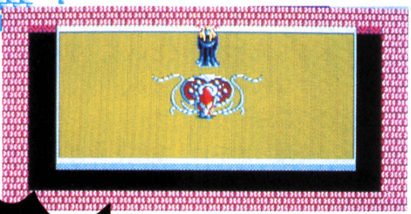


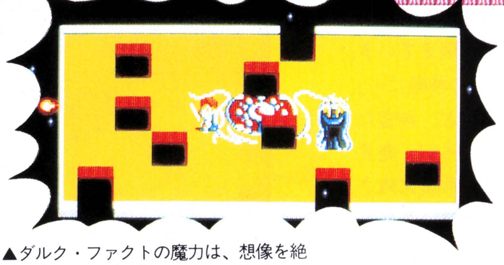
◀ダームの塔の牢に閉じこめられたところを盗賊のドギに助けてもらった



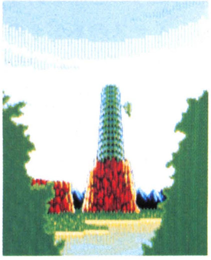
▼ダームの塔にいたのは、物騒な化け物ばかりだ







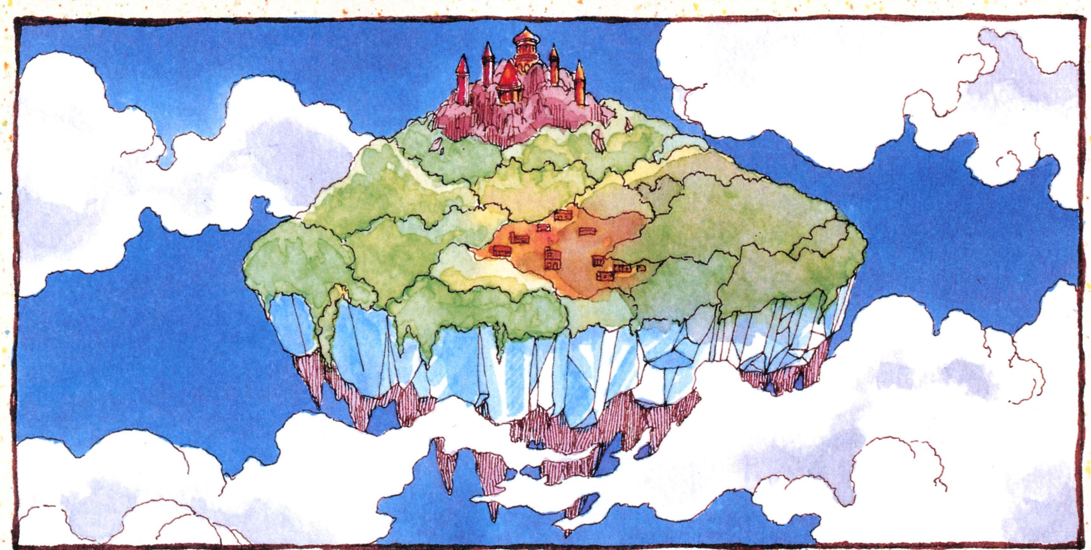
▲ダルク・ファクトの魔力は、想像を絶する強力なもので、苦戦を強いられた



『イースIII』ストーリーダイジェスト

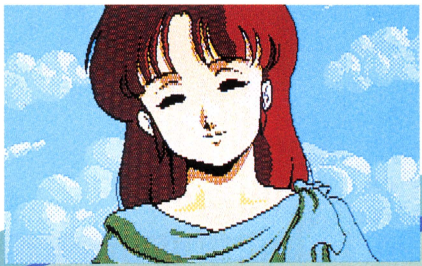
天空の国イース

アドルは、ついにイースの本をすべて集めた。イースの本に封じこめられた力……それは、6冊の本を集めた勇者を、天空に浮かぶイースの国へといざなう力だった。まばゆい光がアドルの全身を包み、ダームの塔の最上階から、天空めがけて光の束が立ち昇った。アドルの新たなる冒険が始まる……。

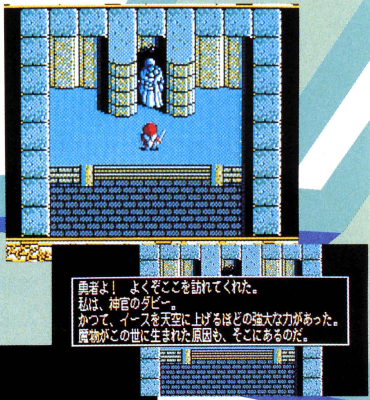


○月○日・ランスの村にて
いま僕はイースの国にいる。信じ難い話だが、この国は空に浮かんでいるのだ。どうやらイースの本の力によって、ここまで運ばれたようだ。この村へは、リリアという少女が案内してくれたのだが、彼女は重病にかかっていて、治療法を知っている医者も行方不明だという。なんとか力になれないだろうか。

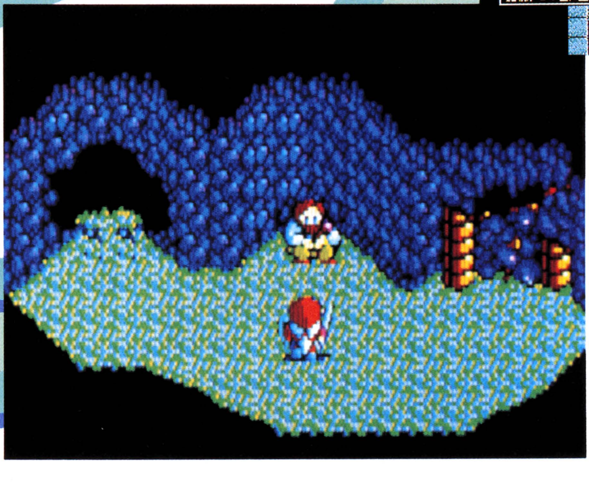
○月○日・聖域にて
廃墟の地下に、聖域と呼ばれる場所があった。そこにはイースの神官たちの石像があり、石像に触れると、イースの本がそのなかへ消えていき、「魔の元凶は、サルモンの神殿に…」、「2人の女神を探せ！」など、神官たちの声が聞こえた。ところが、発見した神官の石像は5つ。最後に残された神官ファクトの石像は、まだ見つからない……。



▲イースの国で最初に出会ったのは、このリリアだった。彼女は重い病気にかかっているらしい



▲聖域には、神官の石像がまつられていて、メッセージを聞くことができる



◀廃坑で生き埋め状態になっていたフレア・ラル。特効薬の材料を教わろう

〇月〇日・廃坑にて

廃坑内で生き埋め状態になっていた医者のフレア・ラルを助けだした。リリアの母からの手紙を見せると、フレアは、リリアの病気を治す薬をつくるための材料を教えてくれた。これでリリアを助けることができる。

〇月〇日・ファクトの聖域にて

神官ファクトの聖域は、ジラの家の地下室とつながっていた。石像に最後のイースの本をおさめると、神官ファクトの声がした。「この国を救おうとしているお前のために、サルモンの神殿への扉を開こう」と。

〇月〇日・氷の山脈にて

疲れた。階段の昇り降りには、もううんざりだ。この氷の山脈は、険しいだけならまだしも、階段が迷路のようにいりくんでいる。いったいどこに行けば、サルモンの神殿にたどりつけるのだろうか。

とはいえ、この山脈では、興味深い道具がいくつも手に入った。とくに気に入ったのがテレパシーの魔法。これを使うと、魔物に変身することができる。ほかにも、体力を回復させる力を持った精霊の衣、ファイアの魔法の能力をあげる鷹の彫像など、これからの冒険に役立ちそうなものばかりだ。

〇月〇日・溶岩地帯の入口にて

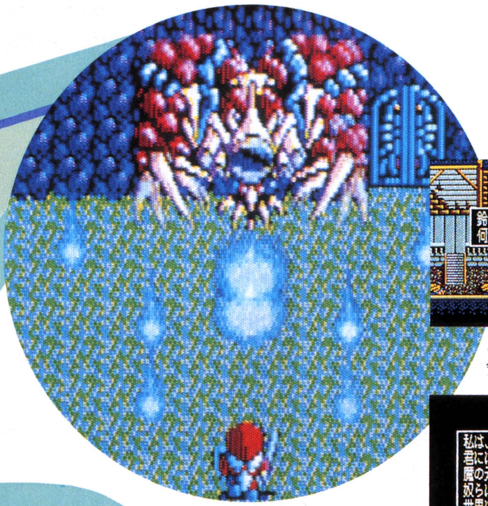
飛び跳ねながら攻撃してくる化け物を倒し、さらに奥へ進むと、そこはなんと灼熱の溶岩地帯だった。これがサルモンの神殿を囲む、溶岩の内堀だ。氷に閉ざされた外の世界とのあまりのちがいに驚かされた。

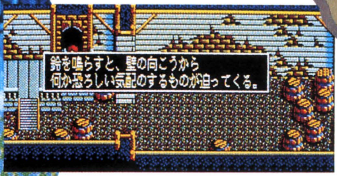
〇月〇日・溶岩の村にて

この村には、サルモンの神殿へ通じる架け橋がある。ところが、橋番のルバが橋をかけてくれない。くわしい事情をさぐってみると、彼の息子のタルフが人質にとられ、脅迫されているとわかった。一刻も早くタルフを助け出さなければ……。

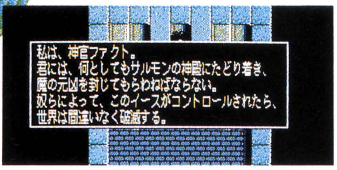
〇月〇日・溶岩地帯の出口にて

タルフを無事に助け出すと、ルバはサルモンの神殿へつながる橋をかけてくれた。しかし、神殿へたどりつく前に、もうひとつの難関、巨大なドクロの化け物との戦いが待ち受けていた。





▲ジラの家の地下室は、ブキミな殺気に満ちあふれていた

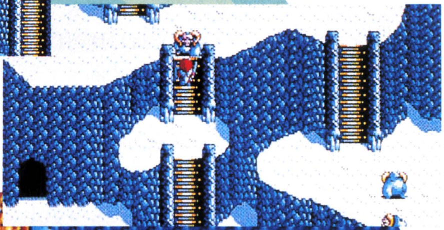


▲神官ファクトの聖域を発見。これでサルモンの神殿への扉が開くぞ



▲女神像に触れると、導きの巻物に書いてある内容が書きかわるのだ

▼氷の山脈は、とにかく階段だらけ。しかも迷路になっていて、非常にしんどい



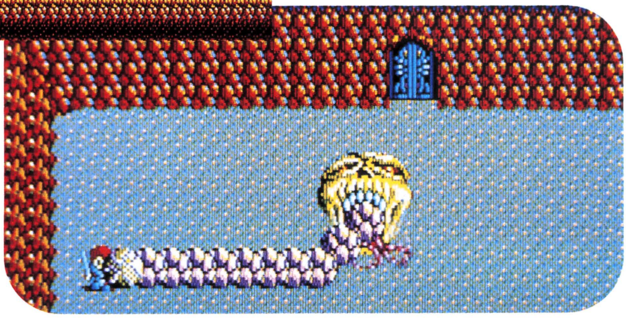




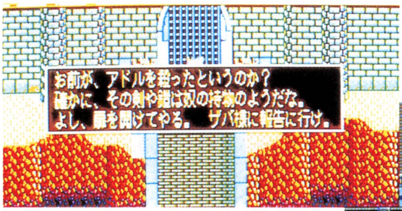
▲テレパシーの魔法でルーに変身して、魔物から情報を集める

▼橋番のルバは、息子のタルフを人質にとられているので、魔物の言いなりだ

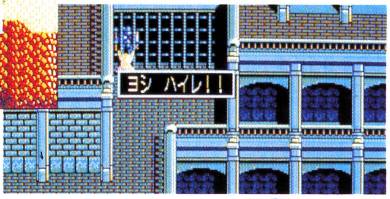




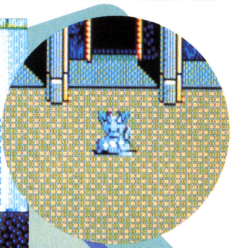
○月○日・ラミアの村にて
やっともとの姿に戻れた。これで脱走者たちに信じてもらえる。やはり人間の姿のほうがいい……。
ルーに変身して、サルモンの神殿に忍びこみ、敵の様子を探る。この作戦で、万事うまくいくはずだった。事実、通行証も手に入ったし、会議を盗み聞きすることもできた。ところが、魔法使いのダレスには、そんな細工は通用しなかった。変身していることを見破られ、人間に戻れない呪いをかけられてしまった。おかげで、脱走者から疑いをかけられ、隠れ家から追い返される始末。疑いをはらすために、聖なる杯を探し、レグの家の井戸水を飲ませてもらい、こうしてもとの姿に戻ったのだ。さあ、脱走者たちを助けに行こう。
○月○日・脱走者の隠れ家にて
ダレス……。ヤツだけは絶対に許さない。かならずこの手で倒す！
人間狩りによって捕えられたひとびとのなかには、魔物のスキを狙って脱走する者もいた。地下水路の片隅にあるこの場所には、そんな脱走者たちがひっそりと隠れ住んでいた。驚いたのは、脱走者のなかにリリアがいたことだ。思いもよらない再会の喜びに、緊張が一瞬ゆるんだ。その時だった。隠れ家じゅうにダレスの声が響きわたり、リリアが、脱走者たちが、みるみる石に変わっていったのだ。敗北感、そして屈辱感が僕を押しつぶし、目の前が真っ暗になった……。
○月○日・女神の宮殿にて
隠れ家での事件があってから、かなり感情的になっていた。怒りにまかせて、手当たり次第に魔物を殺していたような気がする。
石にされた人たちをもとどおりにできる。イースの女神からそのことを聞かされなければ、いまだに激情に身をまかせていたかもしれない。鐘つき堂に安置されている、夢見の石像を使えば、リリアたちの呪いを解くことができる。女神はそう言っていた。めざすは鐘つき堂だ。
○月○日・鐘つき堂の祭壇にて
ダレスの勝ち誇った表情が、脳裏から離れない。自分の力のなさがこ

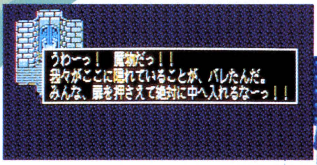


▲ルーに変身して、神殿の門番をだましせば、神殿内に潜入することができる

▼魔物の姿をしていれば、あやしまれずに自由に行動できるのだ





▲ダレスに呪いをかけられ、人間に戻れなくなってしまった



▲呪いのせいで、脱走者たちから信用してもらえないアドル





▲リリアとの再会。だがつぎの瞬間、ダレスの呪いによって、リリアは石に変えられてしまう！







んな結果を招いたのかと思うと、情けなくて涙が出てくる。マリアを助けるため、必死に最上階をめざした。しかし、結局はダレスが5つ目の鐘を鳴らすのを指をくわえて見ているしかなかった。目の前に横たわるマリアは、ピクリとも動かない。

ダレスにまたひとつ借りが増えた。

○月○日・地下水路にて

イースの女神の言うとおり、夢見の石像と黒真珠の力によって、石にされていた脱走者たちをもとに戻すことができた。ところが、脱走者の隠れ家に行ってみると、リリアがいなくなったというではないか。また、鐘つき堂からは、マリアの亡きがらがなくなっていた。これはいったいどういうことなのだろう。気がかりではあるが、サルモンの神殿の中枢へ乗りこむ扉を目の前にしたいま、ひとまず忘れることにしよう。決着をつけるほうが先だ！

○月○日・神殿中枢にて

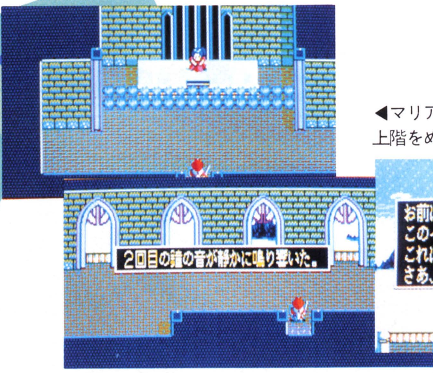
サルモンの神殿の中枢部。ここに魔の元凶が潜んでいるのはわかっている。いよいよ最後の戦いのときが近づいたようだ。勝てるかどうか、自分でもわからない。この日記も、これが最後になるかもしれない。だから、これだけは書き残しておく。ダレスはこの手で倒した。借りはキッチリ、利息をつけて返してやった。

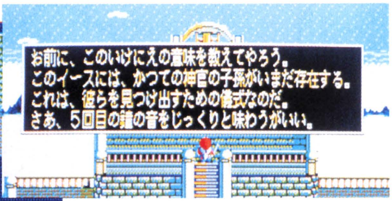
○月○日・エステリアにて

すべてが終わった。魔の元凶、巨大な黒真珠は滅び去った。だが、この勝利は、僕ひとりの力でつかんだものではない。フィーナ、レアのふたりの女神と、ルタ・ジェンマをはじめとする6人の神官の子孫たちの力添えがあったからこそ、手にすることができた勝利なのだ。

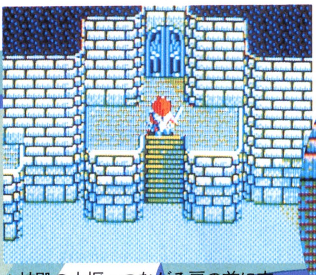
天空高く浮かんでいたイースの国は、邪悪の滅亡とともに、地上へと戻った。フィーナとレアの手によって、魔法が封印されれば、これから先、魔物が現れて、この国を荒しまわるようなことは2度と起きないだろう。魔法も、そしてイースの国も、伝説のなかに消えていくのだ……。

イースの国での冒険は、こうして幕を閉じた。

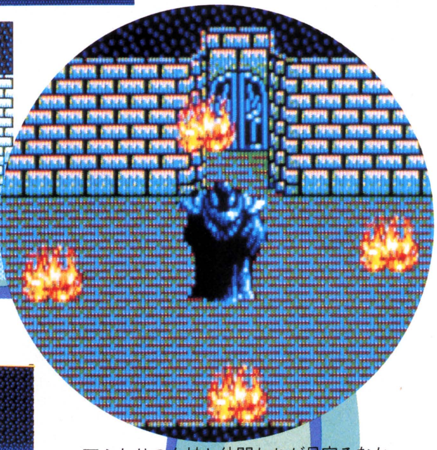




◀マリアを救うため、けんめいに最上階をめざしたが、その結果は……



▲神殿の中枢へつながる扉の前に立つアドル。いよいよ大ヅメだ！

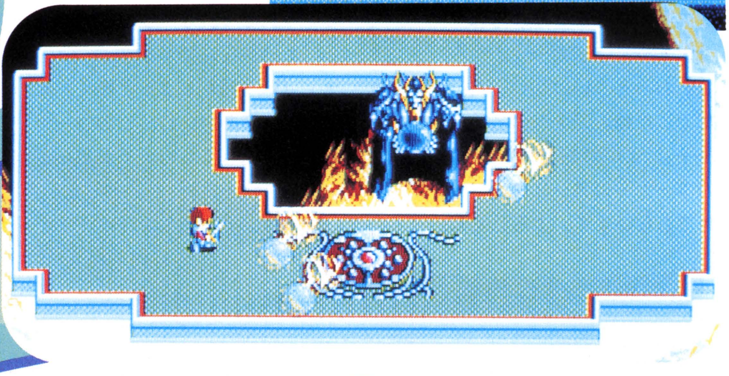


▼ふたりの女神と仲間たちが見守るなか、最終決戦へおもむこうとするアドル



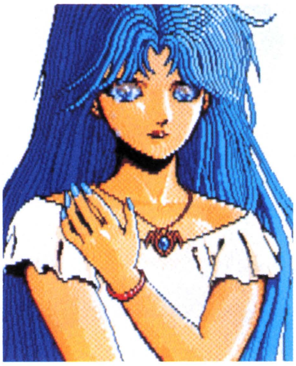
▲神殿中枢では、これまでアドルに関わったキャラたちが道案内をしてくれる









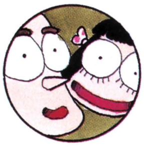


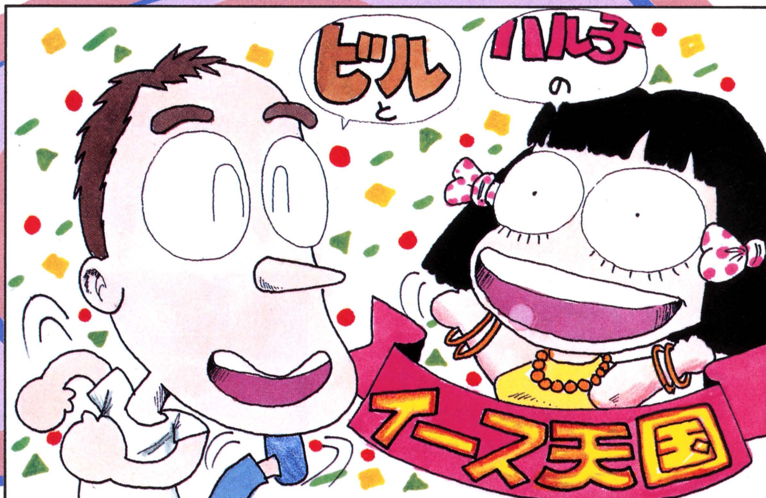
●●●●ビルとハル子の●●●●

ドトーの連載開始!!

イース天国

全国のイースファンのみんな、お・待・た・せ！　今月から、ファンの手でつくるコーナーがスタートするぞ。その名は「イース天国」！　パーソナリティは、なんと、あのビル・トミオーってんだから、こいつはもう、まともなコーナーになるワケがない。みんなでガンガン盛り上げていこうぜ！





ビル（以下、㊉）ハーイ、ビルです。みなさん、ファインですか？ボクはベリィハッピーよ。ビコーズ、マイコーナーがオープンしたからね！

ハル子（以下、㊇）ちょっと待ちなさいよ、ビル。この「イース天国」は、あなたのコーナーじゃないわよ。イースファン、みんなのためのコーナーなんですからね。

㊉ オー、おハルさん。ユーアー、イジワルね。せっかくボクが、ファイトイッパツしてるのに……。

㊇ なに言ってんの。別冊付録で人生相談やったくらいで、調子づいてんじゃないわよ。アタシがいる限り、勝手なマネはさせませんからね。

㊉ オー、マイガーッ！

㊇ おっと、いけない。自己紹介がまだでしたね。アタシの名前は「立川ハル子」。ビルのお目付け役として、このコーナーのアシスタントをつとめさせてもらいます。よろしくね。

㊉ ハウオールド、アーユー？

㊇ レディにむかって、そーいうことを聞くもんじゃないわよ。

㊉ オゥ、オープンにできないようなエイジなんですか？

㊇ （頬がピクッと動く）ビ、ビル…。ま、まあいいわ。このコーナーの主旨を説明してもらえるかしら？

㊉ オーケー。ディスコーナーは、イースファンのエブリバディから、メイルやイラストレーションをポストしてもらうコーナーです。もちろん、ミーへのファンレターも、ドントフォーゲットね！

㊇ だれがあんたなんかにファンレター書くもんですか。えーと、お便りやイラストのほかにも、㊙情報なんかがあったら送ってくださいね。お便りやイラストの内容は「ワンダラーズ　フロム　イース」だけでなく、イースシリーズならどれでもＯＫです。

㊉ オフコース、ベリィグッドな作品は、ディスコーナーで、プレゼンティションするね。

㊇ みなさん、どしどし応募してくださいね。とくにアタシへのラブレター、待ってまーす！

㊉ （あきれた顔で）オー、ユーアー、ベリィ、ヒキョウ者……。

オー、ベリーファーストなイラストね♡



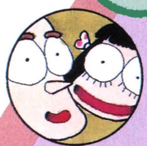
◀千葉県のティーパーティー命さん。ヘアーがレッドでなければ何のゲームかわからないところも、ベリー・グッドね！㊉



◀東京都の霞藤浩美ちゃんの作品。ブルーの使い方が涼しげで、夏向きね。やっぱりリリアッてインパクトあったのかしら？㊇

■宛て先■
〒102 東京京千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビルコンプティーク編集部「イース天国」係

イース 究極コンテスト



Ⓗ「イース天国」では、お便りやイラストの募集のほかに「イース究極コンテスト」を開催し、ハガキを募集します。

Ⓑ キュウキョク？　聞いたことないジャパニーズね。ホワット、ダズ、イット、ミーン？

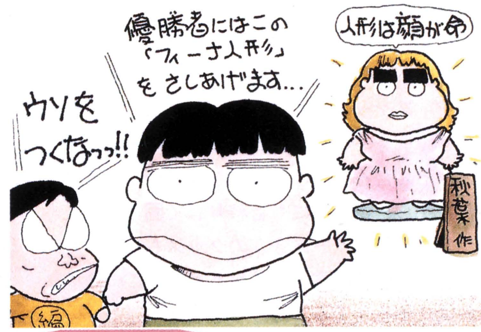
Ⓗ まったく勉強不足なんだから。究極っていうのは、要するに極めつけってことよ。

Ⓑ オー、アイシー。キワメツケならわかるね。で、そのキワメツケで、なんのコンテストするのか？

Ⓗ このコンテストはね、イースに登場したキャラクターやアイテムのなかで、これぞ究極ってものを、その理由をつけて送ってもらうの。たとえば「究極のマヌケキャラは、サルモンの神殿の門番。なぜなら、アドルが目の前で魔物に変身してるのに気づかないから」とか、「究極の面倒見のいいキャラは、ドギ。なぜなら、アドルが何回トラップにひっかかって、牢獄に落ちても助けてくれるから」という具合いにね。どうしてそれが究極なのか、その理由のおもしろさ、説得力が審査の対象よ。

Ⓑ ボクは、キュウキョクのごリッパ・アイテムを知ってるよ。イッツァ、ミラーね。ビコーズ、コレぞアイテムのカガミ。ナンチャッテ……。

Ⓗ ……怒るわよ……。



これが豪華賞品だっ！

Ⓗ 究極コンテストで、みごと作品を送ってくれた人たちには、こんな豪華な賞品が贈呈されます！

Ⓑ オー、グレイト！　コンパクトディスクね。

Ⓗ みんな、賞品めざしてガンバってね。最終〆切りは8月末よ。



『ワンダラーズ フロム イース』発売記念特別企画

ハコの中身はなんじゃろな？



Ⓗ ねえ、ビル。ちょっと見てよ。これが『ワンダラーズ フロム イース』のパッケージの中身なんだけど。

Ⓑ フロッピィディスクとマニュアルブックのほかにも、サムシング、入ってますねぇ。

Ⓗ そうなの。ブロマイド8枚でしょ、ブロマイドスタンドでしょ、それにディスクマットがついてくるの。このブロマイド、すっごくステキでしょ？

Ⓑ オー！　ビューティフルなイラストレーションね。ワォ！　シーイズ、リリア！　キュート！　プリティ！　ラブリィッ!!

Ⓗ なに大喜びでわめいてんのよ。みっともないわねぇ、もう……。

Ⓑ ゴホ！　ソ、ソーリィ。ボクとしたコトが……。バイザウェイ、おハルさん、ホワッツ、ディス？

Ⓗ むりやり話をそらしたわね。まあいいわ。これは、ブロマイドを飾るためのスタンドよ。これにあんたのお気に入りのリリアちゃんを飾って、「リリアちゃ〜ん」とか言ってたらどう？

Ⓑ …………。

Ⓗ あーら、どうしちゃったのかしら？　黙ってるんなら、説明を続けるわよ。このほかに、かわいい3頭身のアドルのイラストが描かれたマットがついてくるの。テーブルの上なんかに置けば、とってもステキなインテリアになるわ。こんなにパッケージに入ってると、なんだかトクしたような気分になるわよね。もっともビルは、リリアちゃんがいれば十分でしょうけど。

Ⓑ ネバー……。

Ⓗ え？　何か言った？

Ⓑ ネバーギブアップ！　ぐすん。

イース関連商品大紹介!!

ファルコムではパソコンソフトばかりでなく、自社オリジナル製品のキャラクターグッズの製作・販売なんかも扱っているんだよね。で、『イースI＆II』に関するものだけ集めてみたら、なんとこーんなにたくさんあったワケだ。

ディスケットホルダーから文具にステッカー・サイフなどなど……う一む、これぜんぶ買っちゃったら、いくらぐらいになるんだろうか？　どれも捨てがたいデザインのものばかりだから、選ぼうにも目移りして困ってしまう。

これから『イース3』のグッズも発表されるとなると、ますます品数も豊富になるだろうね。この商品、キミの生活のお供にそろえてみてはどうかな？

なお、これらのグッズはファルコム本社でも直接販売しているぞ。お近くの人は友達なんかを誘って、立川まで出かけていみるのもいいんじゃないかと思うヨ。

ディスケットホルダー



❶〜❹イースII　5インチディスケットホルダー　￥500　❺イース　5インチディスケットホルダー　￥500　❻❼イースII　3.5インチディスケットホルダー　￥500　❽イース　3.5インチディスケットホルダー　￥500

タペストリーその他



❶イースII　タペストリー　￥3,500　❷イースの麻袋　￥1,800
❸イースII　巾着バッグ　￥1,500　❹イースII　Tシャツ　￥1,500

サイフその他

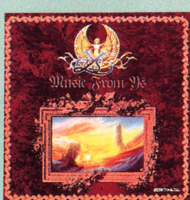


❶イースII　ウォレット(黒)　￥1,200　❷イースII　サイフ(ブルー)　￥1,500　❸イースのパスケース　￥1,200　❹イース　キーホルダー(金色)　￥980　❺イースII　キーホルダー(銀色)　￥980

思わず納得！名曲ぞろいだゾ　Ys関連GM集

GMファンにはすっかりおなじみ、ファルコムレーベルの作品集。『イース』関係のものを、ここであらためて紹介してみよう。どれも聴く価値十分のモノばかりだ。

「イース」の原点



ミュージック フロム『Ys』

CD2,812円　LP2,348円　CT2,359円

元祖『イース』の各曲を収録。ミネアの町から草原・神殿・廃抗、そしてダームの塔に至るまで、数々の人との出会い、魔物との戦闘などを感動的につづっている。

思い出はさらに深く



ミュージック フロム『YsII』

CD3,008円　LP2,637円　CT2,637円

人との出会いでは甘く語りかけるようなメロディーで、そして冒険のときは歯切れのよいテンポで、メリハリのきいた曲でゲームが展開。ラストの曲にはジーンとくるものがあるよね。

すべて発売はキングレコード、消費税込価格です。

イース3 大特集

下じき



❶イース 下じき ¥250 ❷〜❹イース 下じき ❷❸¥200 ❹¥250

まとめてプレゼント!

さて『イース3』の発売を記念してってワケで、イースファンの読者の皆さんにプレゼント!

今回この特集でドドーンと紹介したグッズの中から、

- 『イース』5インチディスケットホルダー
- 『イースII』5インチディスケットホルダー
- 5インチディスクシール
- 『イースII』サイフ
- 『イースII』Tシャツ

を1セットにして、5名の皆さんにあげちゃおう!! もちろん消費税はかかりません(笑)!!

あて先は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部「イースグッズプレゼント係」まで、応募してね!!

ステッカー



❶イースII ステッカー大 ¥300 ❷イース ステッカー ¥250
❸イースII ステッカー小 ¥250 ❹ロゴ・ステッカー ¥350
❺ディスクシール(4枚入) 5インチ ¥350 ❻ディスクシール(4枚入) 3.5インチ ¥350

ステーショナリー



❶イースII ポストカードファイル ¥1,100 ❷イースII 友情の通信具(テレカ付) ¥1,400 ❸イースII 友情の住所録 ¥900
❹イースの色鉛筆(12色) ¥1,100 ❺マジカルボックス ¥980
❻イースII 友情の住所録 ¥900

荘厳な調べの世界へ



交響曲『イース』

CD3,008円 LP2,637円 CT2,637円

『イース』シリーズからよりすぐった名曲を、羽田健太郎氏がオーケストラ版にアレンジ。広大な世界のイメージを弦楽器の調べがさらに広げてくれる1本だ。
クラシックもオツなもの。

アレンジ版の宝庫だ



ファルコム スペシャルBOX'89

CD2,812円 LP2,348円 CT2,359円

「ファルコムレーベル」第1弾作品。交響曲・VOCAL・PLUSMIX・ディスコなど、聴きごたえのあるアレンジばかり。『イースII』のドラマ「サラウンドシアター」も感動的だヨ。

マキシシングルシリーズ!?

ここで、ホット情報。ファルコムサウンドのニューシリーズが8月21日に登場! マキシシングルCDで「THE VOCAL from Ys」「SURROUND THEATER SORCERIAN暗黒の魔道士篇」「PLUS MIX Version from Ys、Ys II、SORCERIAN&STAR-TRADER」の3タイトル。なかなかお得なCDで、◎。



▲PLUS MIX Version

特別企画！

総集編 ロードス

ぼくらにテーブルトークRPGの魅力を教えて

ロードス島ダイジェスト戦記

3年間続いた『ロードス島戦記』もついに完結。テーブルトークRPGのリプレイという一風変わった方法で書かれたこの作品も、いつしかコンプティークになくてはならない存在となった。ここでは、正義と邪悪が相対する呪われし島・ロードスに生まれた3つの伝説を、改めて振り返ってみよう。



←記念すべき『ロードス島戦記』連載第1回の扉。出渕さんのイメージイラストが印象的



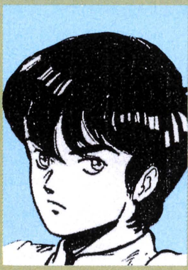
←レイアウトがちょっぴり変わった『ロードス島戦記II』の第1回。レイリアの姿も……



←パーンとディードリットがしゃしゃり出てきた(!?)『ロードス島戦記III』の第1回

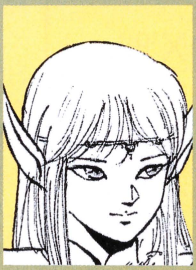
ロードス島戦記 ―灰色の魔女― 登場人物紹介

パーン



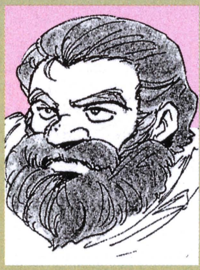
←ローフルの戦士にしてパーティのリーダー。無理、無茶、無策、無謀とそろっている。突撃～！

ディードリット



←美しきエルフの乙女（といっても160歳だが）。ロードスシリーズでも1、2を誇る人気キャラ

ギム



←沈着冷静なドワーフ。肉弾戦ともなるとバトルアックスを振り回す頼りになる男。無口で大食漢

エト



←光の神、ファリスに仕える神官（クレリック）。パーティの知恵袋。のちにヴァリスの王となる

 イラスト／出渕裕：「ロードス島戦記」シリーズ（本誌、'86年9月号～'89年9月号）より

『ロードス島戦記III』完結記念

島戦記

くれた『ロードス島戦記』シリーズよ永遠なれ！

ロードス島戦記 ——灰色の魔女—— '86年9月号〜'87年4月号

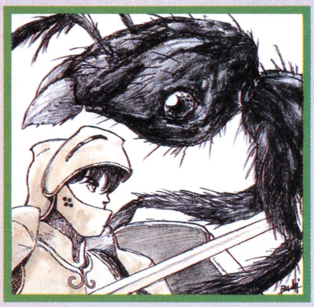
パーン、ディードリット、ギム、エト、スレイン、ウッド・チャックの6人は、アラニアの田舎町ザクソンに住む冒険者。ひょんなことから6人はパーティを組むことになり、ひと旗上げるべく冒険へと旅立った。



⬆「サイファの隠れ家」の地図を、酒場にいたシーフから手にいれたパーンたち

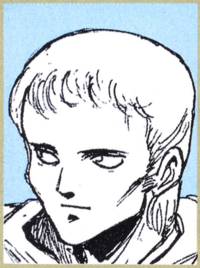
最初の目的地「サイファの隠れ家」では、パーンとギムの活躍により一方的な勝利を収めた（巨大アリを見てスレインがスリープもかけずに逃げだしたのは、じつに彼らしい)。ここで彼らはカーラという謎めいた女性の存在を知ることになる。

旅を続けるパーティは、現在マーモと戦っているヴァリスの国の国境付近にて、馬車の一行と騎馬隊が争っているのを目撃した。あわてて駆けつけた彼らは、馬車にのっていた女性が使った魔法にやられた騎馬隊（ヴァリスの近衛隊）を見つける。生き残った騎士は、パーンたちにヴァリスの王女フィ



⬅初めての戦闘は巨大アリと。スレインは、魔法もかけずに逃げだすが……

スレイン



⬅若くして有能な魔法使い。のんきな性格をしている。のちに元カーラのレイリアと結婚してしまう

ウッド・チャック



⬅セコくて臆病なくせに好奇心とプライドが強い中年シーフ。20年余り牢獄に閉じこめられていた

ウォート

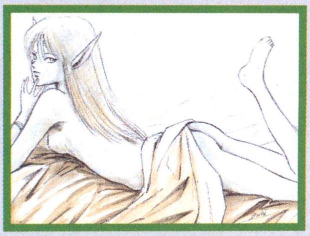


⬅モスの山奥に住む大賢者。富士見文庫の『スペル・コレクション』では主役(?)を演じているNPC

カーラ



⬅灰色の魔女。レイリアの体をのっとっている魔法使い。本体はサークレットに封じてある。NPC

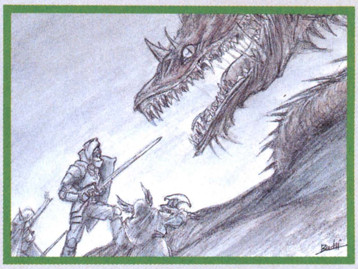


➡大きな反響を呼んだ、ディードのセミヌード

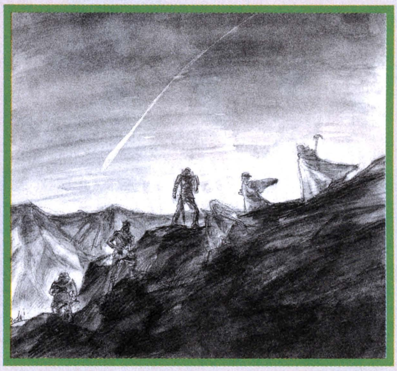
アンナが馬車の一行にさらわれたことを告げ、姫を助け出す手伝いをパーティに頼んだ。パーンたちは騎士と共に馬車の一行を追いかけ、戦いを挑(いど)む。が、敵の女魔法使いこそ、カーラだったのだ！　カーラのスリープの魔法の前にあえなく捕らえられてしまったパーティだったが、エトの機転でなんとか王女を連れて脱出することに成功する（エトの機転とは、唯一魔法にかからなかったのを幸いに、寝たふりをして敵の会話を聞いていたこと)。しかし、安心したのもつかの間、またしてもカーラが一行の目の前に姿を現した。絶体絶命のピンチに立たされたパーンたち。だが、あわやというところで、王宮魔術師エルムに率いられたヴァリスの騎士たちが救援に駆けつけてくれ、ヴァリスの王都ロイドへとたどりつくことに成功するのであった。

ロイドではファーン王との謁見(えっけん)が許され、そこでエルムからカーラについての情報を得ることができた。なんと、彼女こそ、古代王国の時代よりロードスの歴史を変えてきたという伝説の大魔術師だったのだ！　彼女について詳しいことを知っているのは大賢者ウォートだけ。そこで、パーンたちはウォートのところへ行く任務を申し出る。

途中「ドワーフの大トンネル」でブルー・ドラゴンに遭遇(そうぐう)するも、これを総力戦の末、見事に倒すことに成功。どうにかこうにかウォートの館(やかた)にたどりついた彼らは、ウォートの隣りに、あろうことかカーラの姿を見つける。カーラは「私自身がマーモの軍に入って戦うことはない」そう告げると去っていった。あとに残ったウォートから、カーラが貴重な情報と引きかえにウォートが戦いに参加しないよう約束しにきたこと、カーラは自分の命をサークレットに封じこめ、サークレットをはめた人間を支配していることなどを聞き出した。その後パーンたちは、きたるべきマーモとの決戦に備えヴァリスへと戻ることにしたのだった……。



⬆「ドワーフの大トンネル」内で、ブルー・ドラゴンと戦っているパーンたちの雄姿！



⬅巨大な流星がいくつも落ちていくラストシーン。今後の展開を暗示させるシーンだ

ロードス島戦記Ⅱ ―英雄王の復活― '87年6月号～'88年7月号

舞台は英雄戦争（前回のリプレイ）から５年後のロードス島。ライデンの酒場、海竜亭では、酔った悪党どもを倒すべく、たまたまその場に居合わせたオルソン、シーリス、セシル、マール、フォース、シャリーの６人が協力することになった。見事悪党を退治した彼らのもとに、冒険者ギルドの長シャダムがスレインとレイリアを従えてやってきて、彼らにギルドに入るようすすめてきた。オルソンたちはこれを機にパーティを組み、冒険者ギルドに所属することにする。

さっそくギルドから海賊退治の仕事をもらったオルソンたちは、一緒に冒険に行きたがっているというジルヴァー（敵であろうが会う人ごとに「黄金剣を知っているか？」と聞きまわるＮＰＣ）をパーティに入れると、海賊たちの本拠地へとのりこんだ。しかし、暗黒皇帝ベルドの腹心であるアシュラムの手にかかり、あっさりと捕らえられてしまう（なんと、ここでジルヴァーはプレート・アーマーを着けたまま



⬆今回も、酒場からストーリーは始まる。ただ、最初はお互いの事をだれも知らないのだ

ロードス島戦記Ⅱ―英雄王の復活―登場人物紹介

オルソン



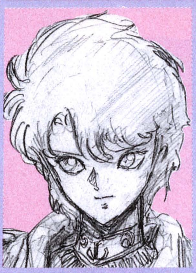
⬅戦士にしてパーティのリーダー。やたらバーサークする事と、ウリイイイイイ！のおたけびは有名

マール



⬅歌って踊れるハーフリング。いついかなる時も陽気なので、よく浮きあがった存在となる

シーリス

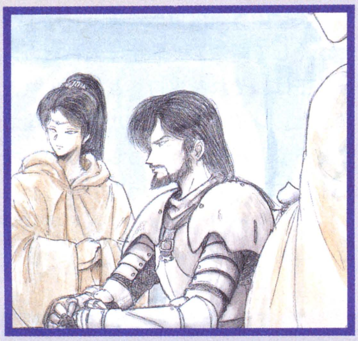


⬅イイ男と戦闘が大好きな女戦士。のちにレドリックと結婚し、ハイランド国の王妃となる

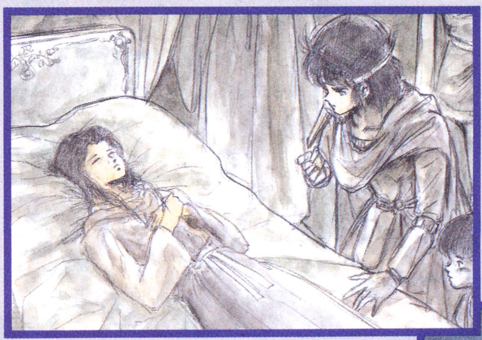
フォース



⬅カリスマが16もあるため、シーフのくせにめだってしまう困った人。女性恐怖症の色男



←あのスレインがレイリアと夫婦になって一行の前に現れたシーン



←シャリーをヴァンパイヤにしてしまったCMに怒りのハガキが殺到した

海へと飛びこんでしまう。よっぽど泳ぎに自信があるのだろう）。アシュラムの目的は、所有者に王たる威厳と資質を与えるといわれている魔法の杖を手に入れ、ロードス島を制覇することだった！　からくも冒険者ギルドからのレスキュー隊（女性だけの５人のパーティ＆スレイン、レイリア、そしてジルヴァー！）によって助けだされたオルソンたちは、ギルドに戻ったあとで、フレイムの傭兵王カシューが冒険者ギルドのスポンサーであることを知らされる。シャダムは、魔法の杖はカシュー王こそが持つべきであり、決してアシュラムに渡してはならないと一行に話した。

それから１週間ほどして、カシュー王がふたりの護衛（パーンとディードリット）を連れ、ライデンにやってきた。さっそくアシュラムを追って火竜山の火口へと向かうパーティたち。カシュー王の一行とは別ルートで火竜山に向かう途中、究極のアンデッドモンスターのリッチによってシャリーがヴァンパイヤにされてしまう（罪もないシャリーを化物の餌食にしたＤＭが許せないという意見多数）。彼女を救う方法はただひとつ。妖精界だけに生える黄金樹の枝で杭をつくり、シャリーの胸に打つことであった。レイリアの魔法で彼女の体をいまのままの状態で保管すると、彼らは物質界と妖精界とが交わっている「鏡の森」へと急ぐことにした。

無事に「鏡の森」で妖精から黄金樹の枝をもらったオルソンたちは、すぐさまシャリーのところへ戻り、みごと彼女を人間として蘇生させることに成功する。

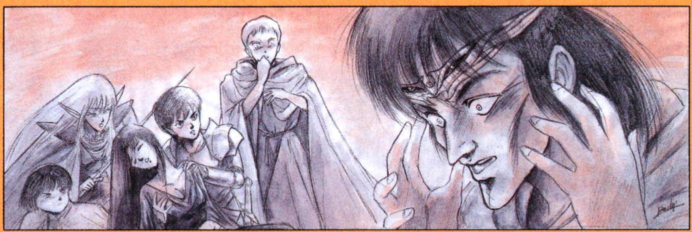
火竜山へとやってきたパーティは、活動の激しくなった火山の前で立ち往生しているカシュー王の一行と合流する。どうやらアシュラムも足止めをくらっているらしい。



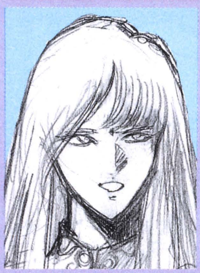
↑火竜山での戦闘で、ついに星になってしまったオルソン。相手はアシュラムの部下ラーカス

『ロードス島戦記』あれこれ

『ロードス島戦記』がいろいろなメディアへと進出したのは皆さんもご存じのとおり。小説１〜２、パソコンゲーム、カセットブック、CD(LP)、ガレージキット、そして『ロードス島戦記コンパニオン』。また、コンプティークBBSには、水野さん書き下ろしの「もうひとつのプロローグ」や、ロードスファンが書いたオリジナル短編も多数発表されたのだ。



セシル



←魔法を使うよりも肉弾戦が好きという「戦う魔法使い」。女性のような顔にコンプレックスを持つ

シャリー



←NPCのくせに人気が一番ある女性僧侶。ひょんなことからオルソンたちと行動を共にする

カシュー

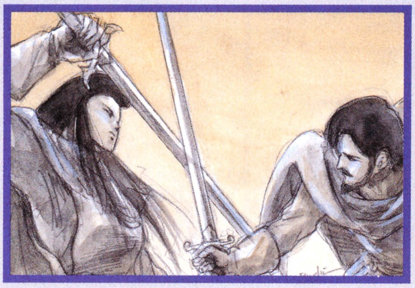


←傭兵あがりのフレイムの王様。過去は謎に包まれているが、知っている人は知っている。NPC

アシュラム



←マーモの皇帝ベルドの親衛隊長。火竜山の火口に飛びこんだが、しっかり「III」に出てくる。NPC



➡火竜山でのカシュー王対アシュラムの一騎討ちシーン

オルソンたちが到着してから45日め、ついに火口へと通じる洞窟を見つけたが、すでにその入口にはアシュラムの配下が見張りに立っていた。オルソンたちが見張りを引き受け、カシュー王らを先に進ませる。が、ここでオルソンが戦死してしまう。

残りの５人が奥へと進むと、「ベルド陛下の敵！」と叫ぶアシュラムと、「ファーン王の恨みを思い知れ！」と応えるカシュー王との息づまる一騎討ちが展開されていた（一方、オルソンを２回ほど復活させようと試みたが、いずれもダイス運に恵まれず失敗）。わずかに力が上回っているカシュー王がアシュラムを岩肌に追いつめ、いままさに必殺の一撃を見舞おうとしていた時に、火山活動が活発になり洞窟の地面を大きく揺るがした。その一瞬をついて、洞窟の奥へと逃げこむアシュラム。カシュー王以下、みんなが追っていったその先にいたのは……レッド・ドラゴン！　しかし、共通の敵を前に、協力して立ち向かう戦士たちの敵ではなかった。

改めて一騎討ちが再開されるも、カシュー王が有利なのは変わらない。ついには降伏をすすめる王だったが、アシュラムはこれを断わると、その身を火口へと躍らせた！

かくして魔法の杖を手に入れたカシュー王は、それを火口へと投げ入れ破壊した。レイリアは、オルソンを復活させることができるかもしれない「魂の水晶球」を見つけ、うれしそうだ。

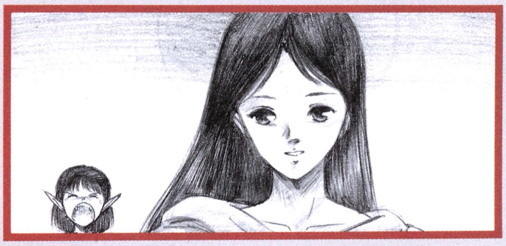
ライデンの冒険者ギルドへと帰って来た一行は、それぞれの将来を思い、語り合うのであった。



⬆冒険者ギルドにおける本編のラストシーン。冒険者たちは、それぞれの未来に思いをはせる……

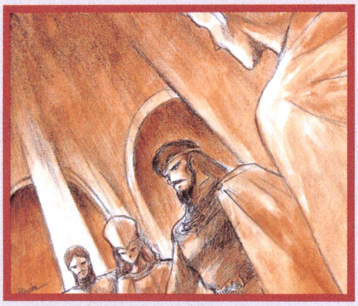
ロードス島戦記Ⅲ ―魂の水晶球― '88年9月号～'89年9月号

フレイムの騎士スパークは、国王のカシューから、盗まれた「魂の水晶球」を探索するよういいつかる。これはカーディスという名の邪悪な存在を復活させるために生みだされたもののひとつだという（いうまでもなく「II」でレイリアが見つけたものだ）。



⬆スレインとレイリアの娘、ニース。リーフは彼女にアイドルの座をゆずるはめになる

スパークはギャラック、アルド・ノーバ、グリーバス、リーフ、ライナとパーティを組むと、さっそく犯人らしきダーク・エルフを追いかけて南へと向かった。残念ながら「魂の水晶球」を持っていたダーク・エルフこそ逃がしてしまったものの、彼らがシーウルフ号でヴァリスの首都ロイドを目指すことを突き止め、追いかけることにする。スレインとレイリアの娘、ニースがここでパーティに加わることになる。

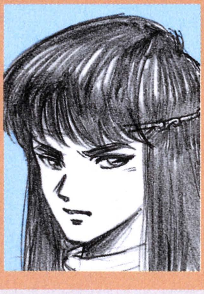


⬆王城「アーク・ロード」の謁見の間にて、スパークはカシュー王から直々に使命を受ける

ヴァリスへとやって来た一行は、神官王エトとの謁見を許された。エトも盗まれた「生命の杖」を取り返すべく、ダーク・エルフを追っているという。ヴァリスの兵士たちと共に、シーウルフ号へ乗りこんだスパークたちは、今回の黒幕が「黒の導師」ことバグナードであることを知る。ヤツは邪神カーディスを復活させるために、鍵となるふたつのアイテムを奪い取ろうと、ダーク・エルフを派遣したのだった。

ロードス島戦記Ⅲ―魂の水晶球― 登場人物紹介

スパーク



⬅フレイムの騎士にしてパーティのリーダー。カシュー王の密命を受け「魂の水晶球」を探している

ギャラック



⬅スパークとは幼なじみの戦士。元傭兵の渋いヤツ……と思いきや、じつはアーパーキャラであった

グリーバス



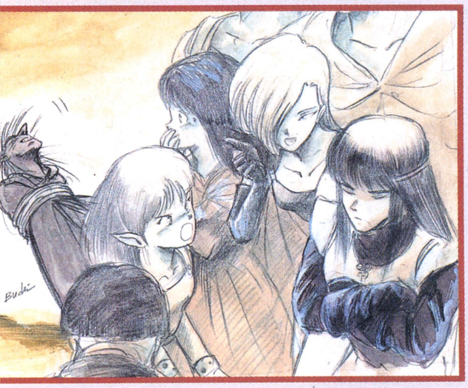
⬅ドワーフのおチャメな僧侶。お笑い要員で、ホブゴブリンとも掛け合い漫才ができちゃう人

アルド・ノーバ



⬅どう見ても戦士にしか見えないが、じつは凄腕の魔法使い。体型とは裏腹に、案外地味だったりする

総集編 ロードス島戦記



⬆キャラ・コンでは読者からの同情票を集め、見事第8位に輝いたダーク・エルフ(左隅にいる)



➡3たび登場のスレイン&レイリア夫妻。「III」では娘のニースが重要な役割を果たしていた

無事に「生命の杖」を取り戻すことに成功したパーティは、「魂の水晶球」を取り戻すべくカノンへと向かった。

カノンでは、不治の病におかされているミカをリーダーとするパーティと出会い、行動を共にする。一行は「暁の傭兵団」と名乗るホブゴブリンのおいはぎ軍団に会うも、これを退ける。そこへ新たに現れたのは「魂の水晶球」で復活していたオルソン。彼はいま、カノンをマーモから解放すべく、準備を整えていたのだった。

その第一歩として、オルソンはスパークたちとともにルードを解放させることに成功する。このことをきっかけに、フレイム、ヴァリス、ハイランドの3国が軍を派遣してくれることになった。カノンからマーモの勢力を一掃し、マーモ本島を叩くために……。

カノン解放軍のリーダーであるレオナー王子らも参加して、カノン解放決起宴会が開かれた。が、あろうことか、そこでニースをさらわれてしまう。彼女こそ邪神カーディスの復活に必要な「扉」であったのだ。

そして、ついに最終決戦の時はきた。連合軍は勝利することができるのか？　また、抜け道を通ってバグナードに迫ろうとするスパークたちの運命は？　感動の最終回は123ページからだっ!!



⬆カノン解放軍のレオナー王子。「カシュー王ではないか」ともウワサされていた人物

コンプBBSでのアンケート結果

今回の企画に合わせ、コンプティークBBSを利用してアンケートをとってみました。さっそく紹介しましょう。

●PCで一番好きなキャラは？
1位　スレイン……………………7票
1位　パーン………………………7票
3位　ディードリット…………6票

●NPCで一番好きなキャラは？
1位　カーラ(レイリア)………6票
2位　カシュー王…………………5票
3位　シャリー……………………4票



⬆「片腹いたいと、正露丸」の名セリフを吐きグリーバスと漫才をしたホブゴブリン

●全キャラのうちで一番好きなのは？
1位　パーン………………………5票
1位　ディードリット…………5票
3位　カシュー王…………………3票

●どの作品が一番好き？
1位　小説2………………………9票
2位　小説1………………………7票
3位　リプレイ1…………………5票

●別のメディアでやるとしたら？
1位　アニメ………………………17票
2位　コミック……………………3票

●登場人物を実在の人にたとえると？
パーン＝真田広之、山下真司／スレイン＝伊武雅刀、浅井慎平／エト＝鳳啓介／レイリア＝吉永小百合／シーリス＝イリオモテヤマネコ／マール＝白木みのる／カシュー王＝藤竜也、渡瀬恒彦／アシュラム＝京本政樹、伊武雅刀／アルドノーバ＝ジャイアント馬場、嶋田久作、丹波哲郎／グリーバス＝竜雷太／リーフ＝酒井法子／ニース＝宮沢りえ

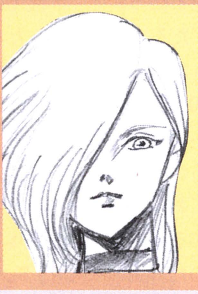
〈ご協力ありがとうございました〉

リーフ



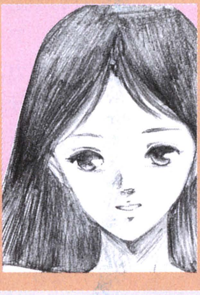
⬅人間の母親を探しているハーフエルフ。今月でついに……。「スパーク君、不幸！」が口癖

ライナ



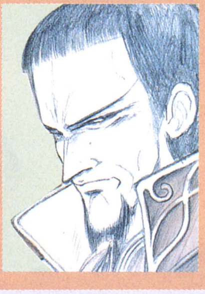
⬅鞭使いの女盗賊。拷問する時に見せる「女王様モード」には多くのファンが……!?

ニース



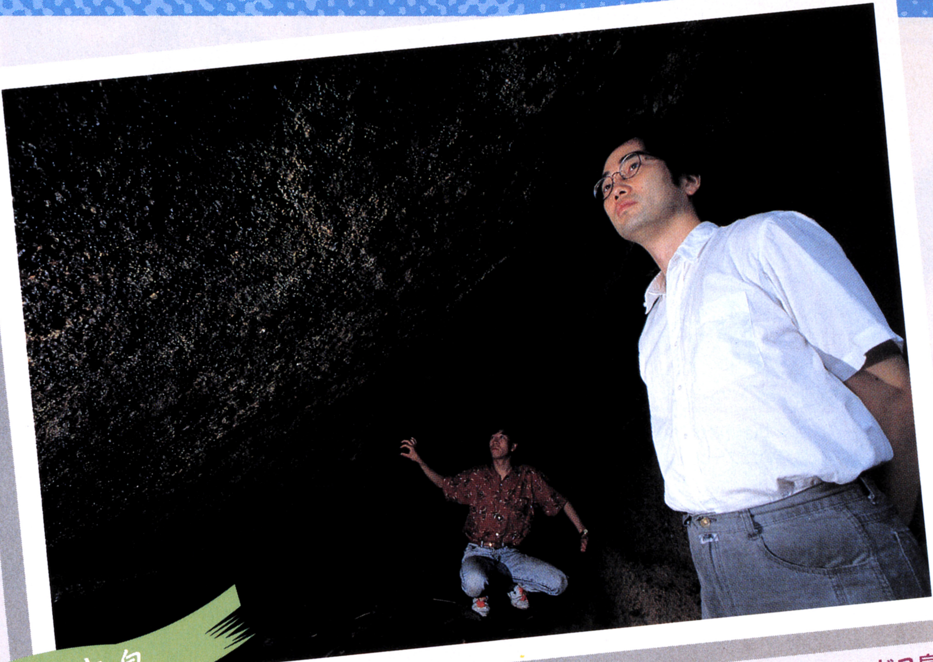
⬅スレインとレイリアの間に生まれた美少女NPC。バグナードにつけねらわれている

バグナード



⬅「黒の導師」と呼ばれている皇帝ベルドの参謀。邪神カーディスを復活させようとたくらむ

ロードス島対談記





IN 八丈島

太平洋上に浮かぶ火山島、八丈島に出現した水野良と出渕裕。文字どおり、ロードス島生みの親であるふたりが語る、虚々実々のロードス島内幕話を楽しんでくれたまえ

水野良と出渕裕のデスマッチ闘論、南の島にていよいよ開幕！

なぜ、八丈島でロードス島対談なのか

なぜにして、ロードス島戦記の作者とイラストレーターが、わざわざ八丈島まで行って対談をせにゃならぬのであろうか——話は、「連載も終わることだし、どっかでブアーッと対談でもやろーか」というコンプティーク編集者の、あまりにも安易な思いつきから始まる。問題は、どこでやるか、である。

「どーせなら、同じ名前のギリシャのロードス島でやりたいですねえ」（水野良氏）

とか、

「ロードス島戦記は、どちらかというとアイルランドのケルト神話の雰囲気でしょ。なら、やっぱりアイルランドですよ」（出渕裕氏）

といった拝聴に価する貴重なご意見が、関係各方面から寄せられた。が、しかし、検討の結果、これらのご意見は不採用となる。もちろん、「んなとこ行かせる金なんてねえっ」からではない。なにせ、コンプティークは売れに売れまくって、片腹いたいわ、正露丸——なのである。ギリシャだろうが、アイルランドだろうが、ウガンダだろうが、2階建てサロンバス10台借りきって行くくらいへでもないほど儲かっているのである。締切りが迫っており、外国へ行って対談する時間がなかっただけなのだ。金はあったのである。

そこで急拠、八丈島が対談の場に選ばれたのである。なにせ、〝常春の島、八丈島は伊豆七島の最南端にあり、東京から290kmの太平洋に浮かぶ南国情緒豊かな「太陽と花と緑の島」です〟（八丈島観光パンフより）なのであり、〝「鳥もかよわぬ」と唄われた八丈島は、今では羽田空港からジェット機で45分〟（同パンフより）と、交通の便もよいのである。

確認のため、もう一度書いておく。金はあるのである。

かくして、空路より（ただしジェット機ではなくプロペラ機）八丈島に潜入したわれわれコンプティーク対談隊は（なんだよーそれ）、さっそくホテルの1室にて、美しき八丈島の夕焼けをながめつつ、ついでにお酒なんかも飲みつつ対談へと突入したのである。

それでは、水野良さん、出渕裕さんの登場です、拍手〜！

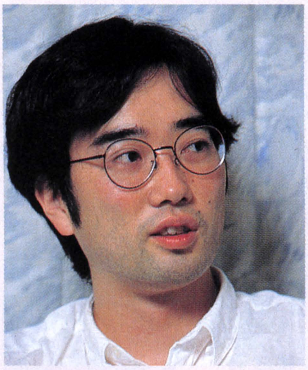
P.S.金はあったのである!!

▼どーゆーノリなのかはわからぬが、手前が水野氏、遠くでキメてるのが出渕氏である



総集編 ロードス島戦記

ロードス島戦記、誕生の秘密を暴露しあい、大いに盛りあがる事



◀イズブチです。デブチでもイデブチでもありませぬ——と出渕氏

出渕　ロードス島戦記って、どういうきっかけで生まれたんですか。

水野　そもそもすごく強引な企画でして。４年近く前、当時、日本でテーブルトークＲＰＧがはやりはじめて、とくに『Ｄ＆Ｄ®』がおもしろいから、これはゼヒにも紹介しなきゃいけないと、ナゼかコンプティークの方が考えた。で、その話がまわりまわって、ナゼかぼくのところまで来たのがきっかけです。

出渕　ぼくの場合も、ナゼか……。ナゼぼくのところに、ロードス島のイラストの話が来たんでしょうかね。

同席の編集者（以下㊢）　カンです！　でもよかった。大ヒットしたのは、出渕さんのおかげです。

水野　おかげです（笑）。でも、最初に、出渕さんがイラストを描くって話を、電話で編集部から聞いたときに、「？」となった。ぼくはもともとアニメファンで、「出渕裕」の名前は知っていたんだけど、「イズブチ」と読めず、「デブチ」だと思ってた。

出渕　そうそう、ふりかがなふらないと読んでくれないの。「デブチ」じゃなきゃ「イデブチ」と呼ばれる。

水野　で、あっ、ブチメカの出渕か！とわかった。いまの読者には、わかんないと思うけど。

出渕　ちょっと説明すると、昔やってたロボットアニメでは、１話に必ず１体やられメカというか……。

水野　敵のボスキャラみたいなのが出たんですよね。

出渕　最後の２～３分間でやられちゃう、いまの機械獣みたいなんですけど、最初はそのデザインばっかしやってたもんで、「出たぞブチメカ３分間」とか（爆笑）、どっかでキャッチフレーズつけられたもんね。

㊢　そういう、メカデザイナー出渕氏というイメージがあって、最初にロードス島のイラストがあがってきたとき、印象はどうでしたか。

水野　よかったですよ。え～と、いま考えると恐れ多いことをしたんです。ぼく漫研だったので、各キャラクターのイメージを描いて、出渕さんに送ったんです。

出渕　カーラなんて、10代の少女なんで、どーしようかと思っちゃった。

水野　ぼくロリコンだったんです。

出渕　やっぱり（笑）。奥さんが150cmくらいとか……。

水野　ヤメテ、ヤメテ！　ロードス島の対談でしょ、コレ。そーいうわけで、あがってきたキャラクターの絵は、自分の最初のイメージとは当然ちがったと。

出渕　おっと、強引に本題に戻した！

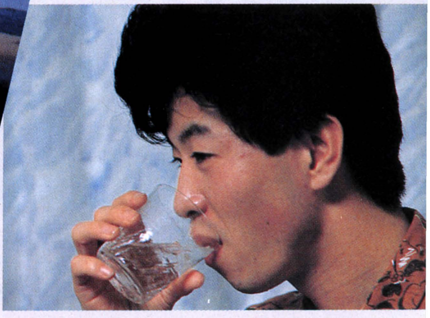
水野　えへへ。でも、それで逆に出渕さんのキャラ・イラストによって、イメージがかきたてられた。ロードス島戦記の場合、まず各キャラを動かすプレイヤーがいるんですが、彼らもイラストを見ることで、自分のキャラのイメージを絵に合わせるというか、ふくらませたので、キャラの形がしっかりしてきましたね。



▲アニメ、特撮、そしてナゼか好みの女性の話へと脱線し、ついに本題には戻らなかった……



「ロードスって、ギリシャのロードス島がモデル？」「うんにゃ、そんな島が本当にあるなんて知りませんでした」



▲もう私生活めちゃくちゃでんがな——と、酔うと関西弁になる水野氏

ディードリットの血液型は、B型であることが判明する事

㊙ 最初にキャラクターのイラストを描くとき、イメージはすぐに固まりましたか。

出渕 ディードリットはすぐ決まりましたね。第Ⅰ部では、エルフならこんな感じ、戦士ならこんな感じ——という頭の中にある、自分のキャラのステロタイプというか基本形を出せばよかったから、楽だった。

水野 Ⅱ部、Ⅲ部と続くと苦しくなっていった。

出渕 リーダーが人間の男で、女性キャラがいて、魔法使いがいる、という構成はだいたい同じでしょ。だから、Ⅱ部Ⅲ部では自分の基本形をくずし、新しくふくらませる作業だったわけ。

水野 ご苦労をかけました。

出渕 いえいえ。ロードス島は、キャラクターをつくる実験の場としては、とてもおもしろい場を提供してもらったと思います。キャラの描きわけがうまくできるようになった気がしますね。

㊙ 水野さんのお気に入りのキャラクターは？

水野 ライナさん。

出渕 鞭(むち)でぶたれたい（笑）。

水野 いやその、ミニスカートがいい。

出渕 ライナさんをやってるプレイヤーって、本当にあんななの？

水野 危ないなあ。自分のキャラが、あんなんになっちゃったから（笑）、ひらき直って演じてしまう人です。あとディードリット、といいたいけど、ぼくエルフが嫌いなの。エリートの雰囲気があるでしょ。ぼくは山の手のお嬢様は苦手なの。

㊙ では、得意なのは？

出渕 水商売の年上のオネーさん（笑）。

（このあと、好みの女性の話へと脱線するが、ふとわれに返った㊙が強引に話を戻す）

㊙ 出渕さんは、どのキャラが好き？

出渕 う〜む。性格からいうとスパーク。あの、むくわれないところが他人とは思えない（笑）。たぶん女性ファンは、フォースとかセシルが好きなんでしょうね。あと女性キャラの場合、髪が長くないと人気が出ないみたいね。

水野 ぼくはシーリスがイイけど。

出渕 だって、人気投票でも、シャリーやニースが高得点でしょ。みんな、髪の長いキャラクターですもんね。

水野 ニースは、出渕さんも気に入ってるんでしょ。ニースは描きやすい——と書いてましたよね。

出渕 うん。でもニースってあんまりキャラクターが出てないしねえ。

水野 ＮＰＣはあまりキャラクター性を出すとだめなんです、ゲームの場合。ＮＰＣはＧＭの自作自演だから、ＧＭのひとり芝居になっちゃう。

出渕 ぼくはディードリットも嫌いじゃない。あーいうコケティッシュで、わけのわかんないところが、女性の魅力のひとつなんでしょうね、

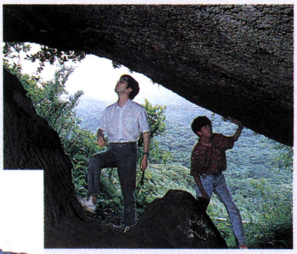
水野 おーっ、深いわ（笑）。

（またもや女性の話に脱線しかかるが、かろうじて踏みとどまる）

水野 ディードリットといえば、出渕さんのイラストの影響で、エルフのイメージが固定化しましたね。耳がピーンととんがってる。

出渕 あれえ、エルフの耳って、とがってるんでしょ、みんな。

水野 とがってるといっても、スタトレのＭｒ．スポックみたいな感じだったのが、出渕さんが長ーくとがって描いてから、あれが主流。読者が描いてくるイラスト見ても、みーんなエルフはディードリットの耳なんです。



▲八丈島に、ドワーフの大トンネルを発見

▼流れでた熔岩がつくりだした奇怪な地形を散策する





▲すっかりその気でポーズをとるふたり

出渕 ぼく、耳があんなになってるのが好きなの——アンテナが後ろに、こう立っているとか（笑）。

出渕 いまはやりの血液型を意識してキャラをつくるとか、あります？

水野 それはない。あとで、そーいやコイツはＯかなと思うことあるけど。

水野 ディードリットはＢだと思う。

出渕 リーフもＢ。まわりを破壊しながら生きてる（笑）。

水野 スレインとカシューはＡ型。

出渕 ウッドはＡＢかな……。



出渕 裕

デザイナー＆イラストレーター＆漫画家。今後さらに肩書きが増えそうな気配。ロードス島はもとより、「パトレイバー」「ルーンマスカー」など、お仕事多数

ゲーム作家とデザイナーの醍醐味を語るうちに八丈の夜もふけてゆく事

出渕　ウッド・チャックといえば、彼にはモデルがいるんですよ。

水野　えっ!?

出渕　アニメの「ＵＦＯ戦士ダイアポロン」に、ガメス将軍というのが出てきたの。敵側だけど、けっこう好きで。

水野　将軍が盗賊になった（笑）。

出渕　ぼくは悪役が好きなんです、昔から。俳優も悪役やる人が好き。清水綋治とか、寺田農とか、石橋蓮司とか、天本英世（笑）。

編　出渕さんは、芝居も好きですよね。そのうち、舞台美術にも進出したりして。

出渕　いやいや、とんでもない。

水野　舞台って、特撮に似てますよね。

出渕　うん。東映なんか特撮のステージって、狭いんですよ。その狭いスペースで、どう空間を見せていくか、その手法が、舞台美術と近いもんがある。

水野　たとえば、どんな手法を使うんですか。

出渕　これは「フラッシュマン」のとき、いまぼくらがいるこの部屋くらいしかないステージに、壮大な敵のアジトをつくることになったんです。まずステージの空間を限定している壁を全部黒で覆って、床にはドライアイスの煙をバーッと引いて、境界をぼかしてしまう。この黒い空間に、メカニックな柱だけをボーンと置く。その柱を置き換えていって、いろんな場所の雰囲気を出す、という方法をとったんです。

水野　ふつうのイラストと、そういう３Ｄのデザインとのちがいは、なんですかねえ。

出渕　イラストの場合、空間なんて考えずやれるけど、３Ｄではまず空間の大きさを考えてデザインしないと、つまんないセットができちゃう。デザインというか、頭の中で空間を計算し演出しながらデザインしてますね。

水野　なるほど。ゲームの場合、いくら前もって綿密に準備していっても、意外にダメ。結局、ＧＭが話し、それにプレイヤーがリアクションして進みますよね。だから、ぼくがこういう方向に持っていって、プレイヤーのみんなをおもしろがらせようと思っていても、行ってくんなきゃ、ストーリーがダメになってしまうんです。ロードス島の場合、連載だし、掲載回数も決まってるから、わりと強引に進めてますが。多分、読者の中には、こんなにうまく行かない、と思ってる人も多いだろうけど、ぼくの場合、プレイヤーも、仕方がないよねって協力してくれるので、なんとかね。シナリオや小説書くときは、どこまで細かい部分まで配慮できたか、仕掛けをほどこせたか、というところで充実感味わってますが。

出渕　今回、「パトレイバー」の映画の宣伝関係やってるんです。

水野　へえ〜。

出渕　それで、ポスターなんか、どう見せたら、見た人が驚くか、なんて考えてるわけ。映画のポスターって、非常にいろんな枠、というかいままで培われてきた型があるんだけど、それを気持ちよくくずしてどーいうもんができるか——逆にいえば、ぼくらがやってきたことを、来年ほかの人がマネをするだろうと（笑）、そう予想できるもんをつくりたい。

水野　人がアッと驚くことを最初にやるって、クリエイターの醍醐味ですよね。ぼくらグループＳＮＥも、ＲＰＧのおもしろさを伝えるためにはリプレイ形式が一番ベストだと考えて、ロードス島戦記をやって、それがワッと受けて、うれしかったですね。

編　ここまで受けると思ってました？

水野　思ってませんでした。

出渕　ぼくも（笑）。





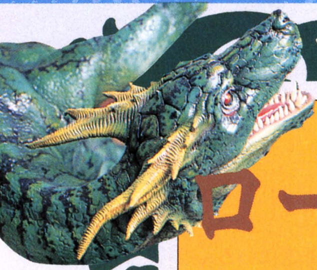
◀八丈島といえば、ヤギのバーベキューが有名なのであるが

▼太平洋を見つめながら、来たるべき次回作に思いをはせる



水野　良

作家＆ゲームデザイナー＆ゲームマスター。まもなく、生活が激変する予定。ロードス島はもとより、「ソードワールド」「サイバーナイト」など、お仕事多数



ロードス島ジオラマ戦記
Record of Lodoss War in DIORAMA

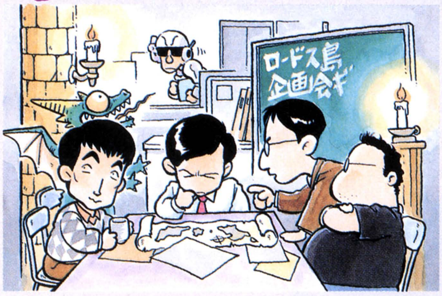
構成／きしかわおさむ　イラスト／ふじたゆきひさ

ジオラマ製作誌上ライブ



本誌今月号アンケート人気No.1の(笑)ロードス島ジオラマの製作レポートだ。かなり冗談のように書いているが、ほとんどは本当にあったことである。では、はじまり、はじまり〜！

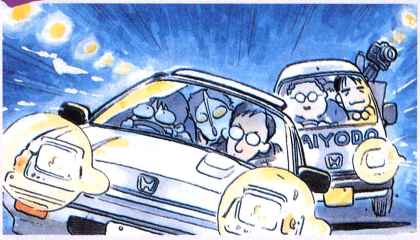
1 プロローグ　〜ジオラマ地獄への誘い〜



▲勢いでジオラマをつくることが決定した (注)上の絵はコンプティーク編集部スタッフの活躍想像図です)

〈主な登場人物〉(隆)＆(敏)／本誌編集部・コンプティークの逸材。あと怖いから何も書かない。(き)／きしかわ。本誌「空想科学電影館」館長、アバウトな人間。(石)／石田龍太郎。海洋堂、元東京店長。現在は青年実業家として暗躍中！(本気にしないよーに)。(木)／木屋太志郎。造型家、ジオラマ製作者。とてもハンサムな人。「帝都物語」「ガンヘッド」などにモデルミニチュア製作で参加。

2 横田基地のちかくへＧＯ！



▲深夜の国道をひた走る、２台の不審車。この日は、首都高のコースレコードを突破……しなかった

〈プロローグ〉４月上旬、編集部ではガレージキットメーカー〝海洋堂〟さんのロードス島フィギュアを前に会議が行われていた。

(隆)「これを使って何かできないかなあ？ジオラマとか」

(敏)「ロードス島も夏で連載が終わるし、派手にパーッといきたいね」

(石)「フィギュアのミニチュアは難しいですよ。それにお金もかかるし」

(隆)「大丈夫、ブワーッと行こう！」

かくしてジオラマ製作はスタートした。やがて出渕氏のデザイン画ができあがってきた（30分でできたのダ）。

(き)「こ、これは『サンダ対ガイラ』のよーな怪獣ジオラマ＋ハリーハウゼンですね」（←特撮オタクなのだ）

(隆)「出渕さん、ぐっどですよ。ぐっど」

かくして発注、製作が本格的に開始された。時に宇宙暦221年(意味不明)。

５月下旬、(石)さんよりＴｅｌ、ほぼ完成したので見にきてほしいという。多忙な(隆)＆(敏)両氏に代わって、趣味が模型（の割には完成品が少ない）(き)が下見に行く。

製作現場は、米軍横田基地にほど近い、(木)氏の自宅であった。怪しげな室内に入った(き)は驚いた。そこには(木)氏入魂のジオラマがあったのだ。

(き)「こりゃスゴイ。さっそく撮影の手配をしませう（←原文ママ）！」

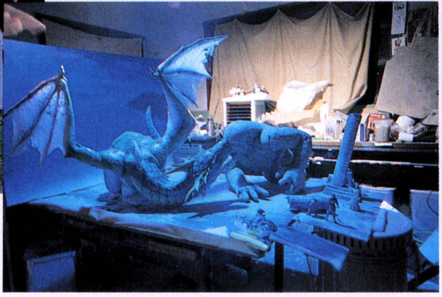
３日後、(敏)氏とカメラマン一持田氏を伴ってジオラマ撮影へと急ぐスタッフの姿が高速道路上にあった。（速度警告機も鳴りっぱなしであった）。

撮影開始は午後10時。ライト類をセッティングし、ドライアイスでスモークを演出する。

次々に切られるシャッターの前に、一同はなすすべもなく、夜食を買い求め、オニギリを食べる。やがて、スモークの量が足りないとの指摘に、急拠タバコによる人間スモークマシンが投入された。

かくして、隣近所の迷惑もかえりみず午前２時30分に撮影完了、一同は食べ物が散乱した現場をあとにしたのだった。以下次号！（←うそ）





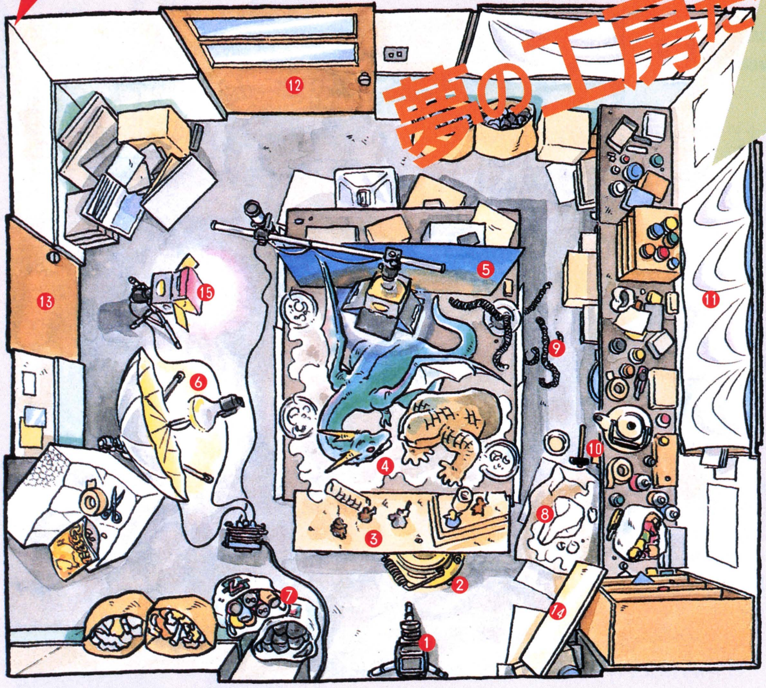
▲いかにも怪しげな木屋氏のアトリエ。外もスゴいが、中はもっとスゴイのだった。
▶「おいでやすロードスへ」と我々取材班を温かく迎えてくれた２体

特別大図解

これが~~夢の島~~夢の工房だっ!!

総集編

ロードス島戦記



ジオラマの製作、撮影は米軍の横田基地第2ゲートから徒歩3分、ガス、水道、風呂付きの木屋氏のアメリカンハウスで行われた

①カメラ…数台使用された。②ストーブ…フィギュアのベースを支えるための使用。③フィギュア（左より、ギム、ウッド・チャック、スレイン、ディードリット、パーン）いずれも海洋堂からフィギュア発売予定。④ドラゴン＆ゴーレム…ゴーレムは「悪魔くん」（旧作）のシバの魔神をモチーフにしている。⑤背景画…朝焼けのイメージで描かれた。⑥ライト…照明用。⑦飲み物＆オニギリ…夜食の友、有志４人で道に迷いながら買ってきた体力の回復するマジックアイテム。⑧ドライアイス…スモーク用、くだいて使用する。⑨ヘビ花火…スモークとして当初使用する予定だったが、室内でたいたため、人間バルサンと化し、一時は全員が危なかった。⑩トンカチ＆ヤカン…ドライアイスの煙を出すマジックアイテム。⑪カーテン…近所の好奇の目を防ぐ、防御力が10上がる。しかし、よけい怪しまれるという事を忘れてはいけない。⑫入口…木製のドア、銀のカギで開く。⑬謎のドア…中は見せてもらえなかった。⑭レフ板…ライトの反射を助ける。⑮ライト（セロファン付き）…青い色の光を投影する。
●部屋全体…とにかく異常なまでに散らかっていた。

3 組み立てはぶっつけ本番

「ジオラマは直感とイマジネーションだ」Ⓒ日本沈没。セッティングはⓚ氏の手によってアバウトに行われた。うーむ。



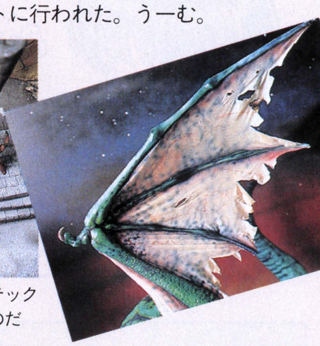
▲盟誌「コミックコンプ」もジオラマの台として友情出演だ！

▶人形をセッティングする。どれがだれだかわかるかな？



▲柱をセッティングする木屋氏。怪物の材質は発泡スチロールと油粘土だ





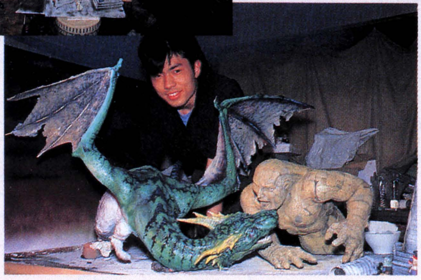
▶ドラゴンの翼は、フォームラテックス製だ。破れた感じがリアルなのだ

4 いよいよ撮影開始

撮影は４時間以上に渡って行われた。ひとりでスタッフの平均年齢をあげているカメラマン持田氏のひとり舞台だ。

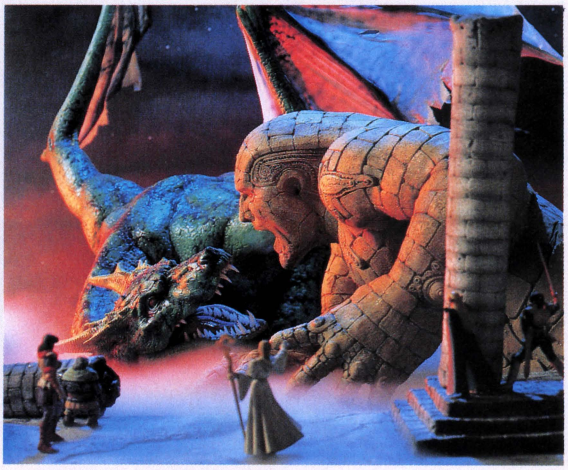






▶ジオラマの製作者、木屋太志郎氏。ナイスな若者だ
▲暴走族の集会ではない、これが人間スモークマシンだ

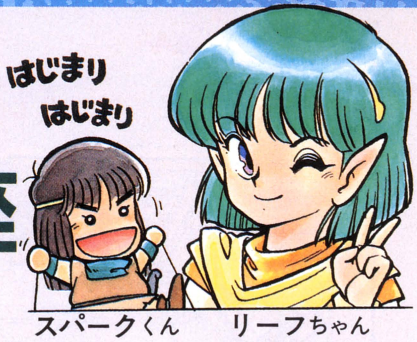
▶こうして完成。スタッフ一同、感激のひと時であった（終）
▲ドライアイスの煙を出すために、お湯をかける木屋氏。ジョボ〜



特別企画

リーフちゃん
スパークくんの

ロードス島戦記 ガレージキット講座



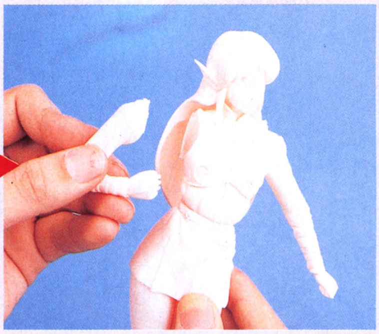
この夏のトレンディな過ごしかたは、ロードス島のガレージキッドをつくること。あなたも一緒につくってみませんか



▲ソフトキットをつくるには、最低これだけのモノはそろえたい。詳しくは本文を読んでほしい

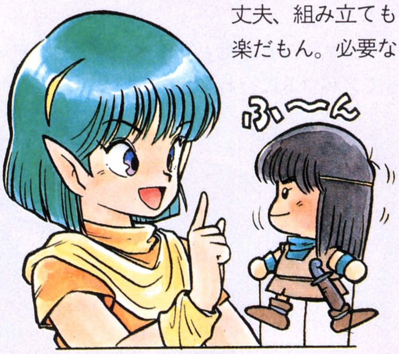


▲パーツをカッターで切り離す（しまった！　これはグリフォンじゃねーか。でも、まっいいか）



▲瞬間接着剤でパーツをはり合わせる。瞬着はゼリー状のモノが使いやすくてグッド

はーい、リーフです。やっぱりガレージキットはソフトビニール製ね♡　だって安くて丈夫、組み立ても楽だもん。必要なものは、サーフェーサーとプライマー。この両方は塗料のノリを良くする下地塗装に使うの。部品を切り離すのは普通のカッターでいいわ。組み立ては瞬間接着剤ね。でも、その前に部品を中性洗剤でよく洗わないとダメ。塗料がはがれやすいのよ。組み立てが終わったら下地剤を塗って、アクリル系塗料で塗装。色は明るい色から順番にね。フィギュアの場合は、肌の色から塗るといいわ。



どう、わかったかしら？　それではみんなも、上の要領でソフトビニールキットをつくってみてね。レッツ、ビギン！（←死語）



▲完成！　あとは色を塗るだけ

特別プレゼント

海洋堂さんのご厚意により、ロードス島のガレージキットをプレゼントで〜す！

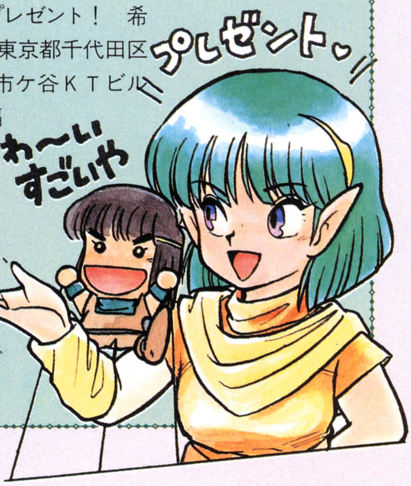


▲パッケージが間に合わなかっただけで、商品は当然コレではありません！



▶そう、このディードリットがプレゼント商品なのです

ディードリットのソフトビニールキットを20名にプレゼント！　希望の人は〒102　東京都千代田区九段南４－７－16市ケ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部ロードス島ディードリットプレゼント係まで。このページに関する、お便りよりも待ってます。締切りは９月７日です！



好評連載

How To Win

夏休みは終わりですが、ハウツーウィンは永遠に続きます!

最新人気ゲーム必勝法



イラスト／相村嘉一

How To Win

●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493／PC88SR・VA、PC98、X1ターボ／3500円(税込)

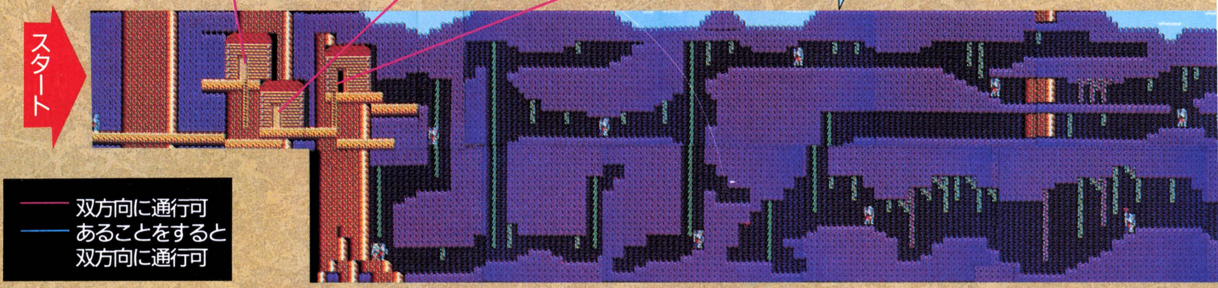
SORCERIAN SYSTEM NEW SCENARIO
宇宙からの訪問者

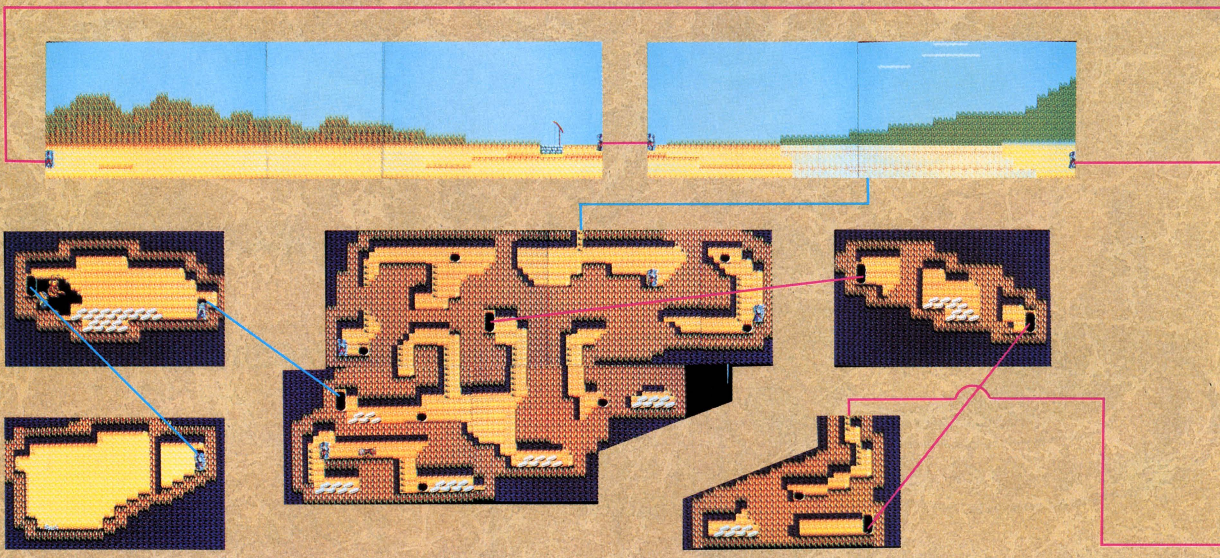
88&X1ユーザーのみなさま、お待たせしました！
やっと全機種で発売された『ソーサリアン ニューシナリオ』。今回は
その3本めのシナリオ「食虫植物の森」のマップを紹介するぞ！



森のなかには薬草が……

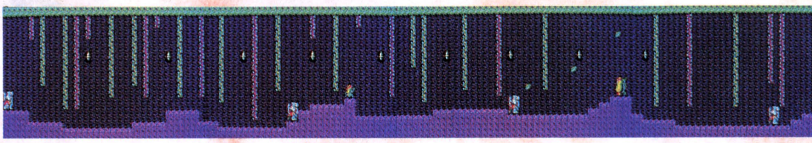
迷路のように入り組んでいる森の行き止まりには、薬草がいっぱい生えている。足りない薬草をここで補充しよう。





ベララの住んでいる森

うっそうと生い茂った森の奥深くに、ベララの家族は住んでいる。ここに来るには、ある秘密の通路を通る必要があるんだ。



 イラスト／盛本康成、羽沢正人

シナリオ3

食虫植物の森

美しかったチェリルの森が、ブキミな食虫植物の生い茂る森に変わってしまった。村人は神の怒りに触れたせいだというのだが……。

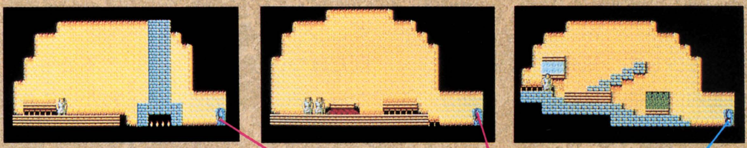
このシナリオに出てくる敵は、いままでとは比べものにならないくらい強い。ヒットポイントをつねに表示させておき、無理はしないよう。冒険の途中で毒消しや石化解除の薬も必要になるだろうから、用意しておくといい。

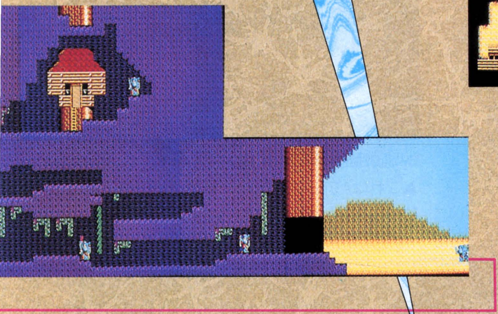


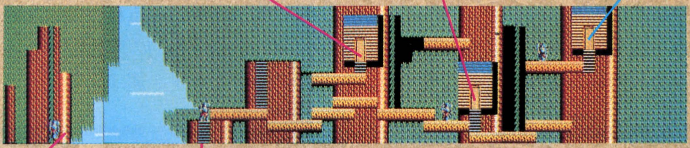
毒を持っている「血を吸う花」には要注意！

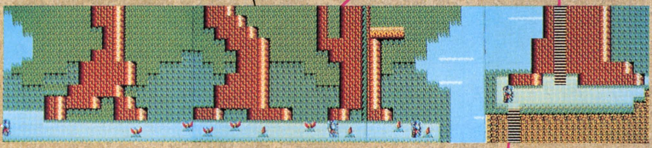


さわると毒を注射してくる「血を吸う花」にはご用心。毒におかされると体力が回復しなくなってしまい、大変なことになる。毒消しの薬を持っていないときは、絶対にさわらないようにしよう。また、地震が起こるけれど、あわてないようにね！



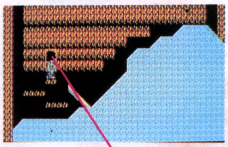






あることをすると入れるようになる洞窟

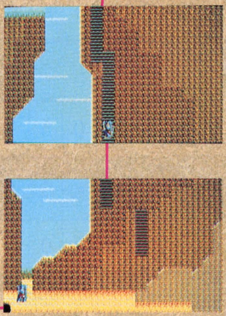
この洞窟に住んでいる老人の協力なくして、シナリオクリアは望めないゾ。ふだんは洞窟の入口を隠しているので、会うことができないんだけれど、あるアイテムを使うことによって老人が入口を開けてくれるんだ。奥にあるのは、なんと氷づけのマンモス！

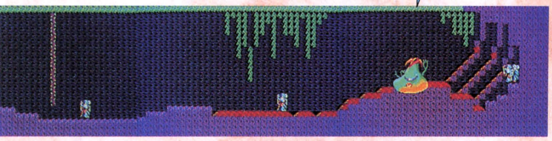


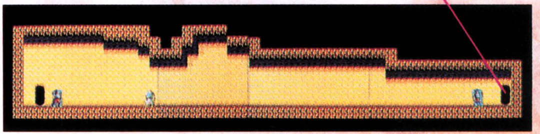
とても強いお母さんベララ



分裂するベララの子や、石化弾を吐いてくるベララの夫も強かったが、ベララの母はもっと強い。石化弾とともに口から弾を撃ってくるので、石化弾をかわすのがとてもむずかしくなっているんだ。







Keiko組（ケーコぐみ） ソーサリアン班



『ニューシナリオ』が発売されたこともあって、情報の投稿が、盛り返してきました。これからもがんばってビシバシ投稿してね！　もちろん、イラストも期待しているよ♡　だって、ケーコ組は皆さんからの投稿で成り立っているんだもん。これからもみんなで盛り上げていこう！

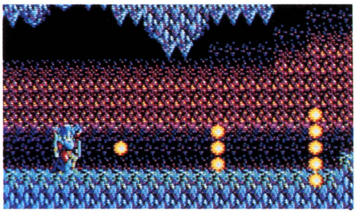
魔法のアイテム屋WIZ・魔法リスト ［頭文字A～C編］

東京都・山下重明くん／愛知県・片幸里くん／神奈川県・RYOFUくん

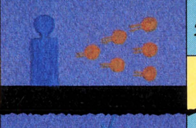
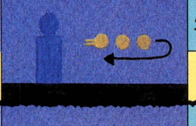
新たに登場した、WIZで売っている魔法を毎月少しずつ紹介していきます。魔法の名前や必要なＭＰ、値段、かかっている星以外にも、魔法を使用したときのグラフィックもあわせて紹介しちゃいます。

情報を送ってくれたのは上のお３人。来月以降も情報を使わせてもらうけれど、「大江戸情報網」のポイントは今回だけつけます。じゃないと不公平だから……。そこのところ、わかってちょうだいね。

なお、ＷＩＺに行けば、いつでも欲しい魔法が手に入るわけではないので注意してね。目的の魔法を売ってくれるまで何度も足を運ぼう！



▲これはASTRAL BODY。発射された弾にさわった敵は、動くことができなくなる魔法

名前	MP	値段	使ったときのグラフィック	火	水	木	月	太	金	土	効果
ABS ZERO	255	65535		7	7	7	7	7	7	7	あらゆるものを一瞬のうちに凍結させるという究極の魔法。しかし、必要なMPが255なので使用することができない。ただ、すべての星が７つずつかかっているので、NOILA-TEMとして使うといいだろう。
ASTRAL BODY	10	4300		0	3	2	1	0	0	0	一定時間、敵の魂を抜き取る（動きを止める）魔法。値段も割と安いし必要なMPも少なくてすむのだが，防御魔法の悲しさ、敵を倒すことができない。HOLLY WATERの魔法が秘められている。
ASTRAPHOBIA	50	16000		0	5	1	0	0	5	1	雷に似た閃光を放つ魔法。しかしその光は雷撃ではないので、敵にダメージを与えることはできない。まあ、この魔法は攻撃魔法ではなく、防御魔法なのだから当然かもしれないが。この魔法を使うと敵が逃げ出すのだ。
BLIZZARD	50	4200		0	5	1	0	0	0	0	雪と風を呼び、敵を凍結させてしまう魔法。パーティの前方に、くるくると回る青い弾（凍結弾）を撃つ。必要なMPが50と多いので、連射しづらいという弱点がある。また、火に属する敵には効果がない。
CHARM	20	8600		0	0	4	1	0	1	5	敵を魅了して、攻撃する気をなくさせる魔法。ただし、地に属する敵にしか効果がないので、使える場所は限られている。木星（防御力）や土星（カルマ）が多くかかっているので、防具として利用するのもいいだろう。
CORONA	1	18200		4	0	0	1	1	3	0	目の前に巨大な火柱を吹き出して、触れた敵を焼き殺す、まるで火炎放射器のような魔法。当然のことながら、火に属する敵には効果がない。必要なＭＰが１と少ないので、連続して使用できるのが魅力だ。

ピラミッドソーサリアンのミュージックモードだよ！

千葉県・鈴木秀和くん

右の写真のところで、下のコマンド（シナリオタイトルやデカキャラの名前）を入力し、スペースキーを押すと、その音楽を聞けるゾ。



CHINURARETAOUKENOHIHOU, MANOSIMOBEGASSYUNOINNBOU, KOKOROWOUSINATTAHIMEGIMI, NAGEKINOSINNDENN, MAOUGIRUBARESUNOMEIKYUU, TUTANKA-MENN, GASSYU1, GASSYU2, GADORUGANN, JAGURA-, GIRUBARESU1, GIRUBARESU2, SANNDA-SUTOU, ENNDHINNGU, SINARIOKURIA- ,FANFA-RE.

あれ？ なにも持っていないハズなのに……

大阪府・俺がマギーだ!!くん

ふつう、装備が整っていないと冒険に行けないけれど、このワザを使えば何も持たずに行けちゃうのだ。パーティを編成した状態で『ユーティリティー』の「どうぐをかいたい」を選んで持ち物を売り、冒険に出発すればＯＫ。何も持ってないハズなのに剣を振ってるぞぉ！



▲『ユーティリティー』の道具屋さんで、装備を売っちゃおう



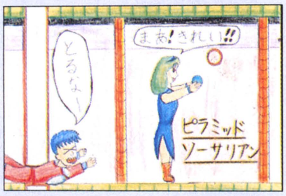
▲そして冒険に出発！ あれ、手に持っているのはなにかな？

情報＆イラストコーナー♡

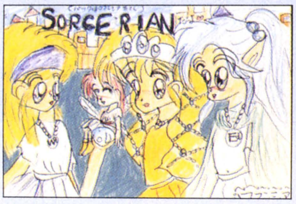
今月のオモシロ情報は『ニューシナリオ』の98版で確認されたものです。「海は広いな」でイルカを助けた後、右の写真の場所に行くよね？ そこにいるイルカと話をしないようにして、先に牢屋を調べてこよう。牢屋から帰ってくるとイルカはいなくなっているけど、なんと会話ができちゃうのだ。うーん、だれと話しているんだろうね？ 長崎県の斉藤正義くんからの情報でした♡ といったところでまた来月！



◀いったい、だれと話しているんだろ？ イルカはいないのにね！



▶福岡県の吉田正樹くん。テーブルトークRPGでありそうなことだね！



▲愛媛県の伊井みち子さん。妖精さんの表情がとってもステキ♡



▲北海道の神崎彪さん。またペンネーム変えたなぁ(笑)。みんな混乱するゾ



▲鹿児島県の鶴屋ぼのたくん。受験生のみんな、がんばるんだぞぉ！

▼東京都のAKIRA-Kさん。うん、あのおねーさまはステキだよね♡





▲東京都の白魔道えいるさん。わー、とってもキレイなイラストですね♡

情報まってま〜す!!

『ソーサリアン』に関する情報やイラストを募集中です。イラストはなるべくペンで描いてね。えんぴつだとうすくてボツになりやすいのだ。
あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル コンプティーク編集部
「ＫＥＩＫＯ組ソーサリアン班」係

コミックス版ソーサリアン⑤
「メデューサの首」、もう読んだかな？

ご存知、ドラゴンコミックス版ソーサリアンシリーズ⑤「メデューサの首」、いつも遅れがちな刊行だけど、今度はほぼ予告どおりに出た!!（正確にいうと中旬→下旬になってしまいましたネ。いつもお問い合わせくださる皆様、ごめんなさい。編集部もがんばりますっ、応援ヨロシク!!）



「メデューサの首」は…。ちょっと抜けてるけど熱意だけは人一倍のアホ王子、お酒が大好きな女神、王子のためなら何だってしちゃう女呪術師、剣の道まっしぐらの任侠妖精ケンさん。この奇妙な４人組がメデューサ退治に出かけて…。かつてなかったユニークなキャラが織りなす大冒険絵巻。たっぷり笑えるファンタジックコメディなのだ。（角川書店 490円）



大戦略III
グレートコマンダー
How To Win

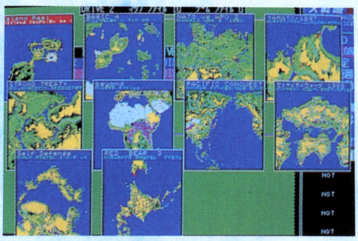
●システムソフト☎092-714-6236 ●PC9801シリーズ（98Uを除く） 9,800円（税別）

ついに東京湾に上陸！ と自衛隊出動を要請したいくらいのパワーを秘めたSLGが、ようやく発売の運びとなった。そう、その名は『大戦略III』。広大な戦場がキミ達を呼んでいる。ううむ、今夜は眠れそうにないなあ——!!

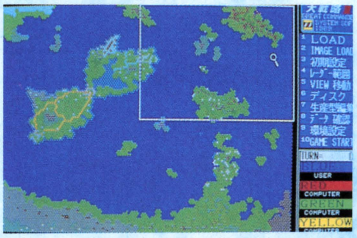
大演習計画、発動なのだ!!

さて、と。ようやく出ました『大戦略III』。発売前は、「大戦略IIIよ、はよ出なさい」などと好き勝手なことをいっていたが、いざ目の前にドオンと置かれると、恐い。正直いって、ワタシは恐い。何せ128×128の広大な戦場に、250もの部隊が展開する。これをして恐いといわなければ、何を恐れたらよいのか!? エッ、つべこべいってないで、さっさと戦場へ向かいなさい、だって!? うーむ、向かいたいのはヤマヤマなれど、『大戦略III』の大胆不敵なリアルタイムシステムに慣れるためには、それ相当の訓練が必要。今月は演習も兼ねて、やや及び腰のバトルレポートとあいなった。

で、まずはシナリオ選択からスタート。な、なるほど、広い！ 各シナリオともかなり重厚なマップがそろっているな。この中では「Seif Defense」と「RED BEAR 3」に食指が動くが、両方とも上陸戦でもつれそうな雰囲気。とくに、「RED BEAR」は、IIでさんざん手こずったシナリオ。今回は、日和見（ひよりみ）主義に徹して入門用マップと銘打たれた「BASIC 4」で行ってみようか！ ま、これならIIIは初めてのワタシでも何とかなるだろう。来月からの本格的な戦闘に備えて、とにかく演習第一。それでは、合言葉は「体だけは気をつけて」。はるかなる「BASIC 4」への戦場へGO BATTLEなのだ!!



▲イメージ表示によるマップロード



▲BASIC 4のマップ画面

オオッ！ 何て悪いことしてるの!?

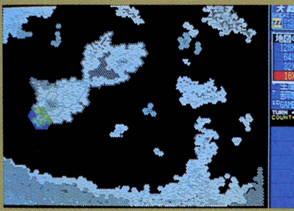
何をいう！ 別に悪いことではない。このゲーム、初めてなもんで、軍事予算やら敵生産タイプを「快適な」状態に設定しているだけなのだ。で、敵はただいまのところ、西ドイツ、中国、イタリアになっている。中国はさておいて、西ドイツはソビエトと比べても、そん色はない相手だ。また、イタリア軍は大戦略シリーズ初登場、ということで、今回は敬意を表して設定したのだ。いずれもＮＡＴＯの古強者である。決して〝ズル〟をしているわけではない（やっぱり〝ズル〟だわさ、と秋葉原）。



▲このあと、ＧＲＥＥＮとＹＥＬＬＯＷの生産タイプを入れ換えた。楽しすぎもよくない！



◀ＢＬＵＥ首都周辺。タンクの地形は燃料備蓄基地

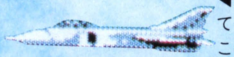


◀それにしても広大である。貧乏性ではやっていけない

イラスト／中村 亮

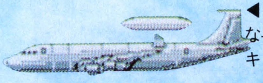
初心者用シナリオBASIC4を勝ち抜くぞ!

とりあえずは、これだけの知識を頭に入れて、いざ戦場へ、なのだ！



◀さて、と。名前あてクイズの始まり。この要撃機は!?

初めに生産ありき、すべてはここから始まる。やはり序盤は装甲車・兵員輸送車、歩兵が基本だろうな。ワタシは、さっそくM901、ブラッドレーを指定し、続いて重歩兵、補給車。IIまで常用してきた序盤の生産パターンを踏襲した。それにしても、空母ニミッツは1隻生産するのに1800カウント（18ターン）だって。海軍さんはお金もかかるが、時間もかかる。当面、空陸で勝負してみることにしようか。でも…時間がかかるのなら今から生産するのが正解かなあ。生産するだけなら軍事予算もいらないからな。

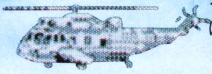


◀もっともメジャーな早期警戒機である。キミの名は…!?

生　産



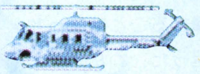
▲数字の意味は、左から生産必要カウント数。現在ストック。最大編成機数



◀普通のヘリよりは価格が高め。とくれば……!?

一刻も早くユニットを登場させたい。刻々流れていく、カウント（時間）を指折り数える。IIIの序盤は、プレゼントを待つ子供のような（新兵器を待つ軍人のような）心持ちである。

ユニットが生産され、配置→命令が下されると、部隊が続々と移動していく様を十分に楽しむことができるのだが、それはまだ先のことである。とにかく短気を起こしてはいけない。早く部隊を編成したいからといって、最大編成機数に満たないまま部隊を編成しても、弱小ユニットが多数配備されるだけで、よろしくない。辛抱が肝心。

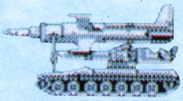


◀IIやスーパーでもおなじみの汎用ヘリである！

ゲーム進行

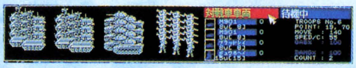


▲配置予約にて配置を終了したところ。右下のウインドウにメッセージが表示される



◀IIではさんざんイジメられました。悪役なのである

ようやくである。これでたびたび部隊配置画面をのぞいてはいたのだが、ようやく完全編成のバトルグループ誕生の運びとなった。名前をつけ、配置可能な地形へマウスクリックで一件落着である。ま、今回はこれが手始めというわけだけれど、完全編成のヘリ部隊や攻撃機隊が編成できるのはいつの日か——期待はいやがおうにも高まって、早くも敵との接触を夢みてしまう、やや気短かなワタシであった。なお、配備は予約することが可能（114ページ参照のこと）。

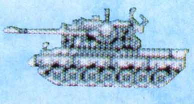


▲序盤の施設占領用部隊。これから兵員輸送車に歩兵を乗せる（乗車と降車）

部隊配置



▲一番左に表示された数字（赤）は、次の機が生産されるまでに要するカウント



◀西独の誇る対空自走砲。こいつはやや簡単かな!?

格好よくいえば、待機中の部隊に命を吹き込む。これがIIIにおける命令である。命令には大きく分けて作戦命令と行動命令があって、前者ではコンピュータに対するおおまかな指示を（コンピュータに任せる）与える。たとえばあるユニットに輸送作戦を指示すると、命令を変更するまでそのユニットはピストン輸送を続ける。後者ではプレイヤーの判断する要素が強く、より詳細に指示を与えることができる。移動し、移動先での行動を指定する——これが乗車、降車のパターンである。また、その場行動は、現在地での命令を扱う。つまりプレイヤーの臨時命令にあたるわけだ。使い分けが肝要！



▲行動命令で移動先を指定しているところ。移動→移動後の行動が基本パターンだ

命　令



▲その場行動。IIまでの直接命令である

作戦命令



▲作戦命令。行動をコンピュータに一任する

その場命令



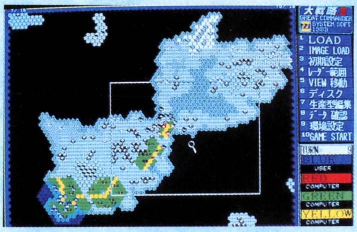
▲その場命令は攻撃に使う機会が最も多いだろう

勝利への道は、果てしなく遠いなあ！

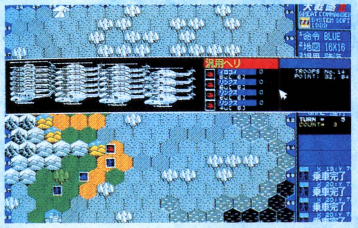
部隊編成を終えたわが軍は、続々と敵ＲＥＤの首都へと向かう。敵兵力は現在不明。わが軍は、いわば手探り状態のまま、刻々と敵の本拠地に近づいているのが現状である。が、前衛部隊がようやく敵を発見した。視界に映った敵は、戦車小隊を核とする、完全戦力のＡＦＶであった。不利である。こちらの中心戦力は、Ｍ901、ブラッドレー、重歩兵、各１の３個小隊で、１部隊を構成する。編成上は、とうてい完全戦力とはいえない。かくして戦闘は回避された。なぜ、敵が攻撃しなかったのかが不思議なところだが、たぶん、敵は占領作戦に従事していたものと思われる。また、ヘリの編隊を視認したとの報告ももたらされた。



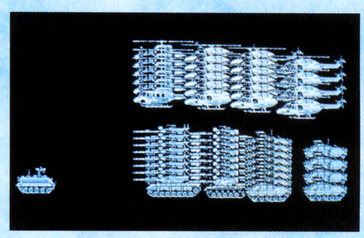
▲それにしても不安な行軍である。優勢な敵なら待ち伏せにより、わが軍の壊滅は必至



▲敵の戦力はかなり弱体なものとみた。なにせ、これまでに出会った部隊は２つだけ



▲出た！　完全戦力の汎用ヘリ中継。これが攻撃ヘリだったらと思うと、身震いする



▲Ｍ901に敵の大軍が襲いかかる。敵ＡＦＶの最高尾が有名なヤグアルの小隊

それでも、まずは１勝だ！

凶報がもたらされた。リンクスを中心とする汎用ヘリの集団に、輸送部隊が甚大な損害を受けた。汎用ヘリとはいえ、完全戦力の部隊が襲いかかったのだ。わが軍はこの損害を重視、対ヘリ対策を検討した。その結果、対空部隊の配備が提案されたが、生産から移動までの膨大な時間を考えると、到底現実的な案とはいいかねた。結局、かねてより生産を開始していたハリアー、Ｆ111を１個部隊として編成、空陸両面からの脅威に備えることになった。軍令部の期待を担った、わが軍初の本格的な攻撃機部隊は、すばらしい速度でＲＥＤ領へ侵入。敵ヘリを一掃することとなった。以後、この部隊は優勢な敵レオパルドの集団をしきりに捕捉、ついに重歩兵は、敵首都へ突入を果たした。貴重な攻撃機を小出しにせず、一挙に投入したのが勝利につながった。残る敵はＧＲＥＥＮとＹＥＬＬＯＷ。本島では、北端にはイタリア軍の装備で編成されたＧＲＥＥＮが控えている。激突は間近だ――！



▲戦線らしい戦線を体験しないままに敵首都へ突入。勝利はもはや動かない



▲気の毒に、あたら強力なＡＦＶを持ちながら、能力を発揮できず西独ＲＥＤは破れた



▲現在の部隊の活動状況がひと目でわかる。こまめに参照して、大所帯を把握すべし！



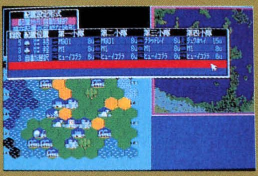
▲敵首都陥落。これまでＲＥＤだった敵の施設が一挙に青くなった。快感というべし！

これは便利！配置予約だ！

IIIの戦闘環境を、よりプレイアブルにするのが「部隊配置予約」。まず編成したい部隊の種類をウインドウで指定。部隊の内訳を決定したら、配置場所を指定する。自動選択を選べば、コンピュータの側で、（生産→配置）までの過程を自動的に行ってくれる。配置完了は、メッセージ欄に表示されるので、あとは「命令」を指示するだけでよい。



◀ウインドウから部隊配置を指定。これで用意はＯＫなのだ



▶このウインドウに配置したい部隊を指定する

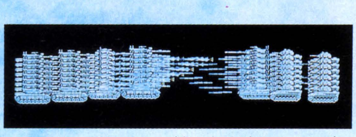


◀配置設定形式。やはり自動選択がもっとも楽な方法ではある

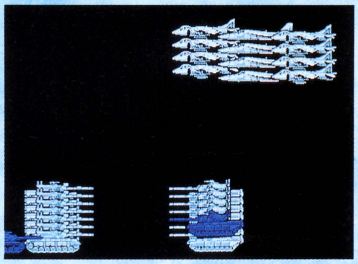
よーやくBattleに慣れてきた…

敵戦車を袋叩き！

今回の戦いでは、質・量ともに劣るＲＥＤに対し、わが軍は首都強襲を意図。首都全面を守る敵ＡＦＶ・ヘリ部隊を蹴散らすと、敵の抵抗はあっさり絶えた。重歩兵の果敢な首都突入は賞賛に値するが、今後の戦いではどうか—。今回の強襲作戦の是非が、現在軍令部では討議されている。



▲レオパルド対MⅠ。敵は完全戦力ゆえ、味方はやや不利。攻撃機の増援求む！



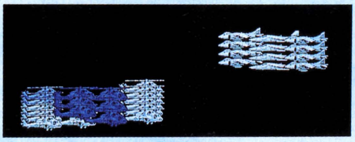
▲フッフッフ、勝利じゃ！　敵はもはや１個小隊を残すのみとなったのじゃ！

追撃につぐ追撃！

航空部隊の活躍はとどまるところを知らない。敵ＡＦＶの侵入と前後して、攻撃ヘリ、マングスタが南下。完全戦力の中隊である。わがＡＦＶの甚大な被害が予想された。が、幸いなことに、敵レオパルドを壊滅させたハリアーを中心とする部隊が、ヘリを追撃、数次にわたる戦闘の末葬り去ることができた。



▲生意気にもマカロニ野郎がヘリを接近させてきた。が、飛んで火に入る夏の虫なのだ！



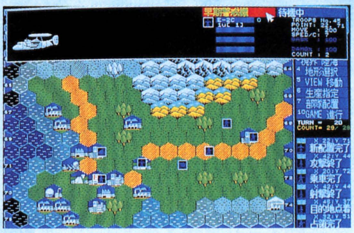
▲どうです！　一瞬の間に、敵は半減。航空部隊の得意、思うべしである！

情無用の占領だ！

イタリア軍といえども侮ることはできない。ＲＥＤを降したと思うまもなくわがＡＦＶはレオパルドの中隊を視認。一路南下を続ける敵に対し、エイブラムズが攻撃を敢行したが、なおも進撃は止まらず、攻撃機の到着を待ち、共同作戦を実施。ここに、ＧＲＥＥＮ戦車部隊を壊滅せしめたのであった。



◀続々増援の兵力が、旧ＲＥＤ領へ向かう。航空ユニットの数に注目ね！



▲な、なんと！　こともあろうに早期警戒機まで登場させてしまった。ぜいたくは敵だぞ！

大戦略Ⅲ通信

88戦車の正体判明、ありがとね！

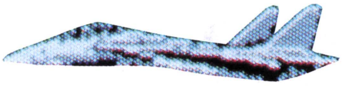
大戦略Ⅲ通信と題して、今月より下のコラムをつくるからね。ゲーム運びの腕と兵器への造詣が深い諸君、よろしくね！

今月はⅢ関係のお便りが相次いで、編集部としては喜ばしい限り。とはいえ、あまり名誉ではないのだな、これが。なぜって、７月号で紹介、ついに調べがつかなかった「88戦車」の正体を教えてくれたお便りが圧倒的だったからだ。でも、本当にありがとね。あと、この戦車、韓国の国産戦車だというが、となれば１両あたりの値段、自衛隊の74式と同様、かなり高いものにつくんじゃなないのか？　現実に量産が可能なのだろうか？

88式（パルパル）戦車
ソウルオリンピックと同時に正式採用された韓国の最新鋭戦車。米国のエイブラムズを韓国の国土にあわせて小型化したもの。開発：クライスラー社、製造：現代汽関車、重量：40ｔ、武装：105mmライフル砲、7.62mm機関銃。

本郷クン、キミはエライ！

７月号のＳＬＧで紹介した兵器マニアが今月も登場。彼の名は本郷クンというらしい。分厚い封書にⅢの兵器に関するレポートをびっしり詰め込んで送ってくれた。秋葉原は一読するや「り、力作じゃ！」。その日は自宅に持ち帰って読みふけったという。右にささやかながら、彼の書いたキャプションを紹介したい。



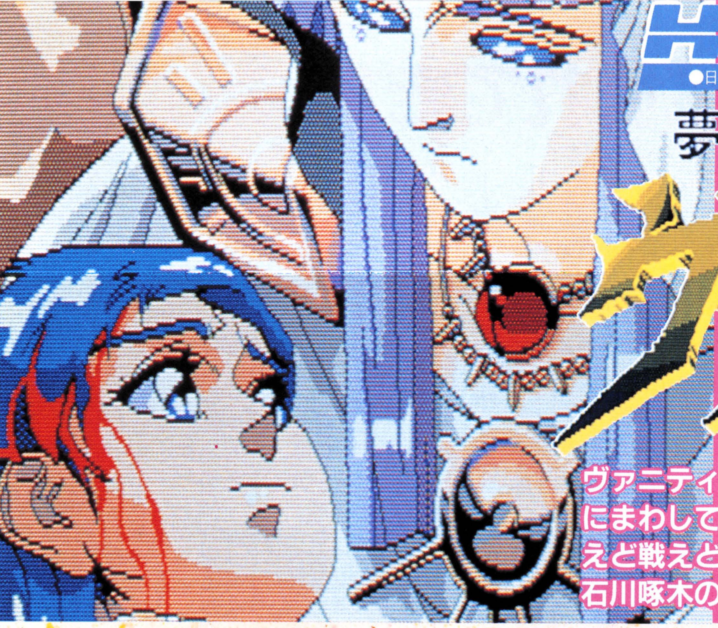
▲要撃機 トムキャット 映画「トップガン」のため、世界でも有名な要撃機となった。1969年の海軍ＶＦＸ計画により開発された機体で、Ｆ－15と共に世界最高の機体といえる。探索距離250kmのレーダーとホークアイとのデータリングシステムにより、24目標に同時に攻撃が可能。90年より後継機〝Ｆ－14Ｄスーパートムキャット〟が量産化



▲戦闘機 ミラージュＦ－Ⅰ　Ⅲの欠点だった亜音速での運動性能と着陸距離の改善をはかるため、デルタウィングから高翼配置をした小型戦闘機。一見するとⅢとかなりちがうように見えるが、機種から胴体のラインはまぎれもなくミラージュ族の血統。エレガントな印象を受ける。関係各国で人気の高い機種である。が、ヨーロッパ市場をアメリカのＦ－16と争い敗北

●日本テレネット☎03-268-1159 ●8800円(税別) ●PC-8801SRシリーズ

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリスII



ヴァニティとリアリティを救うため、残忍王メガスを敵にまわして、女だてらに勇ましく戦う優子！　だが、戦えど戦えど、次から次に立ちはだかる敵将ども。思わず石川啄木のように、ジッと手を見る優子であった……。

緊急続報！ 優子、最終面へ突撃だぁ!!

先月号では、第4面までの優子ちゃんの活躍を、くわしくレポートしたのであった。んでもって今月は、いよいよ第5・6面。メガスとの最後の戦いに突入するワケだ。みんな、用意はいいかっ？　ヴァリスの剣は持ったか？トイレはすませたか？　途中でしてるヒマなんかないからな。だいたい、メガスの城にはトイレなんかないぞ。

よし、用意ができたところで出発！と、いいたいとこだが、その前に。先月の復習を、ちょいとやっておこう。1～4面のボスキャラの倒し方を、ひととおり確認だ。あ、そこのオマエ！もう倒しちゃったヤツらのことなんかどーでもいいじゃん、と、いま思ったろっ。ぶぁっかものぉ!!　こーゆーゲームはだね、これまで倒してきた敵がぜーんぶ伏線になってるワケよ。わかった？　わかったら、さっさと下のコラムをごらんっ(た、高飛車なヤツ)。

先月のおさらい♡1～4面のボスキャラ攻略法

1面





岩は投げる、つかみかかる……とんでもなく凶暴なボスキャラ様だが、弱点はアタマである。高くジャンプして、ブリットで頭を狙い撃つ。ムダな体力を使わないよう、効率よく攻めるのがコツだ。そう、この戦いでは、敏捷な動きを学ぶのだ！

2面





このボスキャラ様の弱点は、先っちょがパックンパックンする腕である。足場をうまく活用しながら、レーザーで戦おう。ただし、こいつは倒した後に、一度復活する（ただし腕1本だけね)。だからココでは、突然の復活に動じぬ平常心を学べ。

3面





ログレス像の額のヒスイを攻撃してるうちに、途中で隠れていたボスキャラ様が出現。少し遠い場所からレーザーで戦え！ボスキャラ様と戦う前にその付属キャラ（この場合はログレス像）と戦わされる、とゆーパターンは、対メガス戦の予習だ！

4面





出会いがしらのロケットパンチを避け、ハンターで攻撃！　一度倒してもカラダの一部がしぶとく生き残り、ソレを倒した後も、火の玉が攻撃してくるしつこさは、5・6面のボスキャラ様との戦いのパターンを、いみじくも暗示しているのだ。

いよいよ5面！ クラスターとハンターを使い分けろ！

さて！ はるばる来ました、第5面。上へ上へと続く塔の中、息もきらせず走り、戦いまくる優子は、あいかわらずの見上げた根性娘である。こーゆー女を嫁にもらうと働き者で助かるべぇ、と、イナカのおかーさんも大喜び。老若男女にウケる優子ちゃんなのだ。

この面の武器は、なんたってクラスターがオススメ。かなりシビアになってきた敵の攻撃を防ぎつつ戦える、一石二鳥の便利ワザである。だが、塔を抜けると、そこからは、狭くて長い回廊。天井が低いこの場所では、かえってクラスターは不利になる。すばやく武器をハンターに持ちかえて戦うべし。

この回廊は、レーザーやゴンドラなどのトラップに悩まされる、かなりイヂワルな場所。しかし、それだけに、ごほーびのアイテムも豊富なのだ。弱音を吐かず、すみずみまでナメるよーに捜せ。重要アイテムを取り忘れると、あとでシクシク泣くはめになるぞ！

カワイイ優子を泣かせたくなかったら、ワタシのアドバイスをしっかりとお聞きっ(うーむ、あくまでも高飛車)！

塔内はクラスターで！

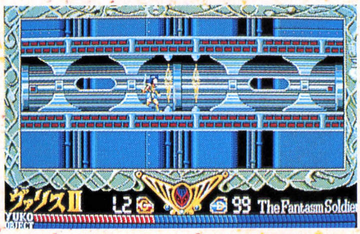


▲こーやって上から攻撃してくる敵も、クラスターなら恐くない！ ほほほっ、返り討ちよ！

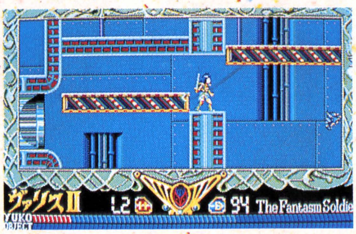


▲ハリ地獄を越えると、いよいよ回廊への入口だ。ここで、すばやく武器をハンターに！

回廊はハンターで！



▲レーザーのトラップは、一定間隔で上下に走る仕掛け。うまく呼吸をつかんで突破せよ！



▲ゴンドラに乗りそこなうと、押しつぶされて死んじゃうのだ。くれぐれも慎重にね！

アイテムを忘れるな！



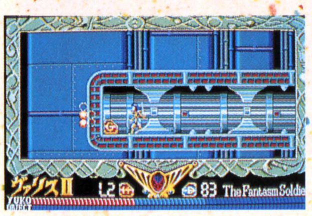
◀画面上の敵を全滅させるクラッシュを発見だ！



◀ハンターのレベル3。これを忘れると最終面で泣く



◀コレは、ものすご〜く重要なアイテム。必ず取れ！



◀クラスターの最強レベル。こいつも、ぜひ欲しいね。

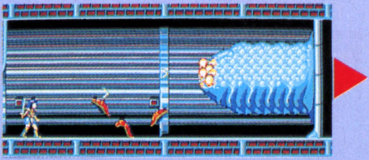
優子、赤面！ 5面のボスキャラは、なんかHだぞ!!

塔を駆けのぼり、回廊を抜けて、とうとうボスキャラ様のところまで来ちゃった優子。しかし、ここのボスキャラ様のお姿ときたら、なんかヘンなモノを想像させる奇怪さである。しかもその先っちょがウニュウニュ動いて、穴から虫をピュッピュッと出すのである。嫁入り前の優子には、あまりにも刺激が強すぎるんじゃないだろーか。

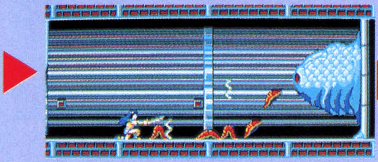
ま、こーゆーお下劣なヤツは、一刻も早く倒すに限る。こいつの急所は、いうまでもなく、その先っちょであるから、ハンターのレベル3でバシバシ攻撃を浴びせよう。虫を避けるために、しゃがんだり立ったり、いろんな体位(しまった、口がすべった)、もとい態勢で戦うのがコツだぞ。

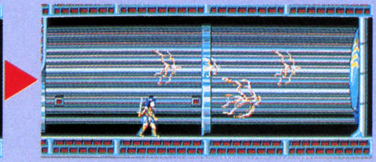
しかもコイツってば、少しでも攻撃を休むと、ムクムクとH.P.を回復するスケベ野郎なのだ(いるいる、こーゆームヤミにタフなヤツ)。だから気を抜かず、連打でしとめるべし。

最後のとどめを刺すと、ボスキャラ様は、ドピュピュッと閃光を4、5発、放出して果てる。このドピュドピュにやられないよう、注意しよう。っとに、こんなアブナいキャラ、いったいだれが考えたんだ！ 優子、怒っていいぞ！



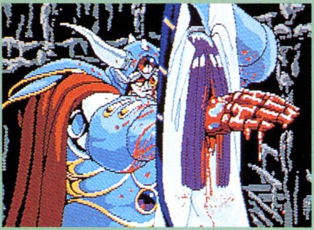






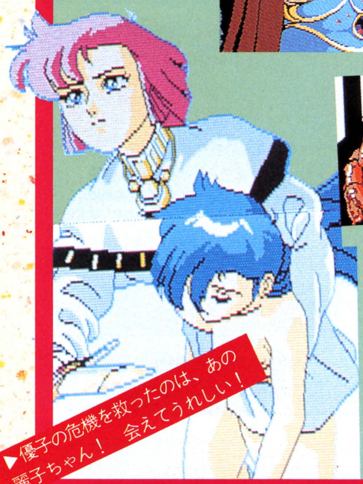
SHOCK!!

ヴァリア様が、メガスの手にかかって……

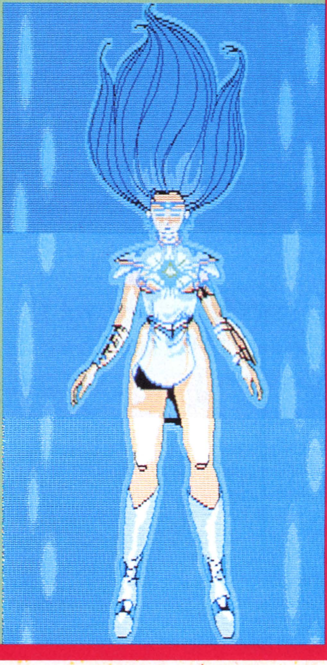




長く厳しい戦いを経て、疲れ果てた優子。その目の前に、突然、残忍王メガスが出現した。そしてその手の中には、彼に誘拐されたヴァリア様の姿が……！　「優子よ、ヴァリアを助けたければ、剣とスーツを捨てよ」「いけません、優子！」……だが、ヴァリア様を見捨てるワケにはいかない。メガスのことばに従って、裸になる優子。　ところがメガスは、卑怯にも、優子の目の前でヴァリア様を引き裂いたのだ！　な、なんてヤツだあっ!!　「優子、次はオマエの番だっ」……メガスの手が優子に伸びたその時、閃光とともに、優子は救われた。あの麗子が、優子を助けにきたのだ！　「優子、メガスを倒して。ヴァリア様のカタキを討つの」。麗子のコトバに、優子は、ふたたび立ち上がる！



▶優子の危機を救ったのは、あの麗子ちゃん！　会えてうれしい！



そして、最終面。打倒メガスの道のりは長い!!

ヴァリア様の死のショックをケナゲにも乗り越えた優子は、麗子に見守られて、いよいよメガスの待つ第6面に突入した！　しかしそこは、地獄のような火の海の世界。おまけに、大小の火の玉がビュンビュン飛んでくる、苛酷な道であった。うーむ、さすが最終面である。しかも、メガスと対決する前に、ふたりの中ボスを倒さねばいかんのだ。ホントにタメ息が出ちゃうほど、長く厳しいステージなのである。

ま、文句タレても始まらないかっ。大きな火の玉の出る場所はハンターで、小さい火の玉の出る場所はレーザーで、と武器を使いわけ、ひたすら進んでいこう。火の玉は、攻撃すると四方に飛び散るので、なかなかやっかいだ。ディフ（画面上の敵の動きを止める）などを使って効率よく戦うのもいいが、浮遊が必要となる場所もあるから、ジュエルは大事に使いたい。そのためにも、5面でできるだけジュエルをかせいでおくよう、心がけてくれ。

途中で空中に出現する青い輪は、ワープポイント。すかさず、くぐるべし。ひとりめの中ボスを倒したあたりから、火の玉は大小とりまぜて攻撃してくる。最強のレーザー（うしろにも撃てる）を手に入れ、ガンガン迎え撃とうぜ！　ふははは、メガス、待ってろよぉ!!

大きな火の玉はハンターで！



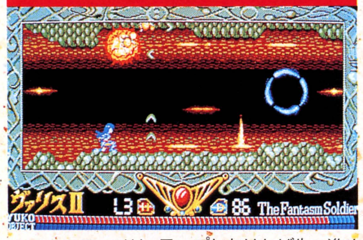
▲弾が当たってハデに炸裂しても、ハンターがしっかり追跡して、かたづけてくれるのだ！

小さな火の玉はレーザーで！



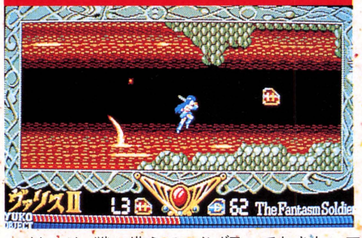
▲前方から飛んでくる火の玉を迎え撃つには、レーザーが有利。ここは、けっこうキツイぞ！

青いループはワープポイントだ！



▲このステージは、ワープしなければ先へ進めない。青いループを見つけたら、飛び込め！

最強のハンターを取れ！



▲対メガス戦に備えて、必ず取っておきたいアイテムが、この最強のハンターなのである！

恐るべき火の玉攻撃に注意！

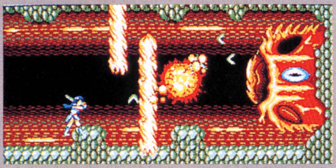


▲上下から大玉、前方から小玉とゆー、恐怖の火の玉攻撃！　レーザーで戦うしかないぜ！

ふたりの中ボスを倒さなければ、メガスと戦えない！

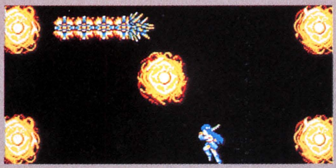
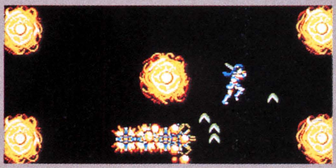
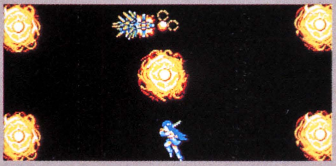
中ボスその1

さて、まずは最初の中ボスから、ご紹介いたしましょう。火の玉をガボガボ吐き出すイヤなヤツだが、もちろん弱点はあるワケね。それは、彼の口のまわりに3つならんだ、カキのタネみたいなポチポチ。これをひとつずつ、ハンターでつぶしていく。全部つぶせば、あの世行き！

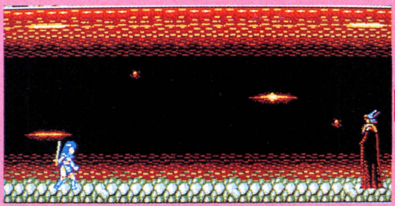
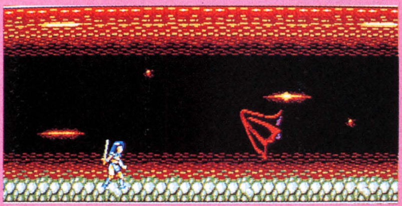

中ボスその2

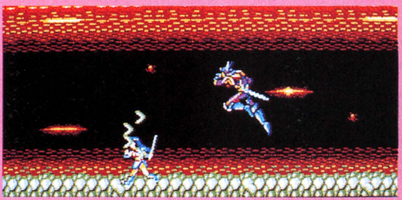
お次の中ボスは、5連結のムカデ状キャラ。こいつはシッポを狙って、攻撃を浴びせる。するとカラダがだんだん短くなって、最後は2連結くらい（写真参照）になるから、トドメを刺そう。こいつの場合、動きに一定のパターンがあるので、それさえつかめば、こっちのモノだぜ。

ついにメガスと対決！ 最後の力をふりしぼれ！

つ、つ、つ、ついに来た！ ヴァリア様を手にかけ、優子のセミヌードまで見た（許せ〜ん!!）憎きメガスとの対決の時が、来てしまったのである。思わず、ハタとにらみあう、ふたり。ところがメガスは、いきなりマントを投げ捨てて、姿を消してしまった！ おいおい、ドコ行くんだおっ……しかたなく、マントを攻撃する優子。するとマントは、いきなりヒドラに変身したのである。うーむ、メガスって手品師だったのか。こりゃ、びっくり。しかもコイツ、3匹に分裂するぞ！ んで、こいつらを倒したら、いよいよメガス登場。だが、このメガス、意外と弱いのだ。おかしいな、と思ったら、やっぱり！ 突然、巨大化して復活だぁ。こいつの場合、剣を振り降ろした時を狙って撃つのがポイント。さあ、全力で倒すのだ！

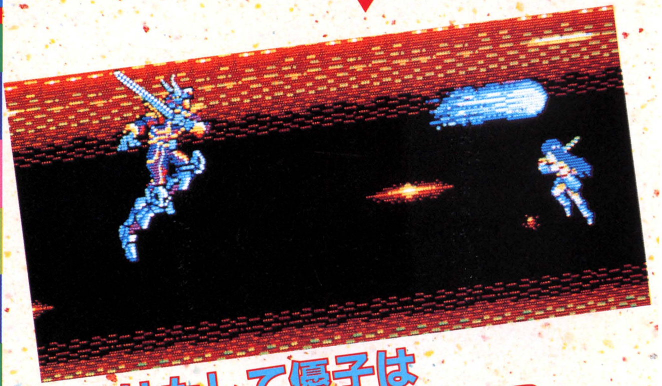


ちょっとうれしい♡ 番外編

お楽しみに！

と、ゆーワケで、いよいよ最後の敵メガスとの戦いに突入した優子。恐ろしく手ごわいヤツだけど、ここまで来たキミなら、きっと倒せるさ！ んで、めでたくメガスを倒したら、感動のエンディングの後に、プレゼント付きのお楽しみメッセージが！



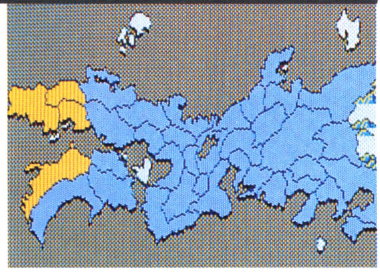


はたして優子はメガスを倒せるか！？

信長の野望 How To Win

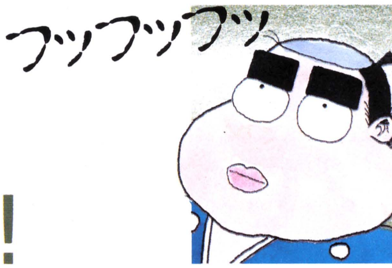
●光栄☎044-61-6861●PC9801、8801SR以降、X1ターボ、MSX2/9,800円[税別](サウンドウェア付12,200円)





▲長宗我部軍、快調な進撃を続け、残る敵は毛利改め清水宗治。中国・四国に4カ国を領有し、こともあろうに(！)秋葉原に対し、徹底抗戦の構えである。が、もはや終盤、強大な長宗我部の前に滅亡するのは必至である！

時のたつのは早いもので、『戦国群雄伝』もいよいよ大詰め。これでようやく関係者一同、枕を高くして眠れるというもの。盆と正月がいっぺんにきたようなうれしさ。秋葉原よ、さようなら、また会う日まで!!



わが青春に悔いなし、なのじゃ!

前号までのあらすじ

「蝶々がいっぴき、ダッタン海峡を渡っていった」。有名な安西冬衛の短詩である。この混乱した連載の意味を解くにはダッタン、すなわちモンゴル人秋葉原の登場を待つしかない。さて、真相はかくのごとしである。『維新の嵐』で思わぬ失敗に見舞われた秋葉原は、失業と飢餓の危機に直面し、ついに陰謀の根をめぐらした。すなわち6百年ぶりに蘇った長宗我部元親を「ボクのいうとおりにすれば天下はあなたのものなのじゃ！」とダマし、この純朴な(？)土佐人に、天下取りへの夢を吹き込んだ。あとは史上かつてない破壊と混乱の嵐が吹き荒れたのは、皆さんもご存じのとおり。うーむ！



▲うーむ、この手の浪人が最近多くて困る。ウチは学歴重視の名門企業なのよ！

さて、長らくコンプSLGファンを絶望とヒンシュクの嵐に巻き込んだ秋葉原流『戦国群雄伝』もようやく事件解決、一件落着、最終回の運びとあいなった。それにしても、思えばずいぶん勝手のし放題。有無をいわさぬ徴兵やらフン族ばりの略奪の数々。これだけ悪いことをすれば、秋葉原とて地獄へ落ちても悔いなしだろう。

というわけで、今月も『戦国群雄伝』さっそく始める前にひとこと。実はこのページを一貫して担当してくれた(とんでもなく)辛抱強い編集者がいる。彼いわく「ボクは『群雄伝』のファンなんですよ」とのこと。ま、これだけなら彼はただの“イイ人”で終わってしまうが、やはりコンプ㊐。一筋縄ではいかないクセ者である。というのは、彼はなんでも伊予・河野一族の子孫であるとのことで、『群雄伝』は河野以外では決してプレイしない頑固さだ。長宗我部は河野の宿敵なので、連載開始時の編集会議でも終始一貫して反対の立場をとり続けた。

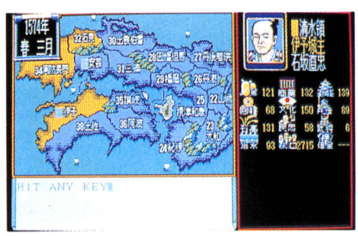
このプレイヤーにして、この編集者あり。まったく、このコンビはまるでギリシア悲劇的な宿命により、危な〜い連載を続けていた、といえるだろう。

…そういえば、『維新の嵐』の担当編集者も彼だったよなあ。

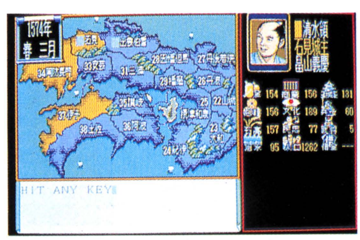
今度、秋葉原と組むときは、どんなページになるのか、恐ろしいことである。



▲元親、播磨へと。対清水戦に出陣じゃ！



▲伊予城主だって。聞いたことないヤツ！

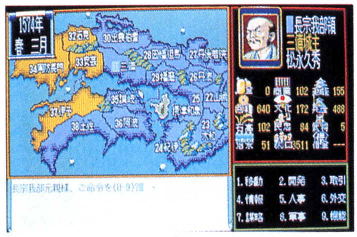


▲石見城主。こヤツもマイナーな武将！

 イラスト／盛本康成

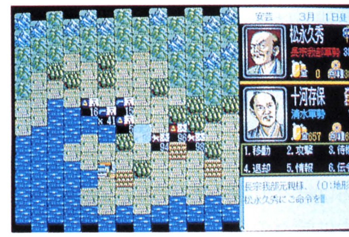
恐いものなしの大兵力で、安芸をいっきに占領じゃ！

フッフッフ、いつまでもあると思うな秋葉原。今月も天才軍略家とはどういうものなのか、一般大衆の皆さんにお見せしちゃうんだもんね。巷(ちまた)では秋葉原追放の動きやら何やら、不穏分子の動きが活発になっているらしいが、しょせんはムダなあがきじゃ。１人の天才は、百人の凡人にまさる。有名な南蛮人ネルソン提督もいっていることじゃ(ホントかあ)。んで、さっそく戦争をしちゃうんだもんね。ええと、三備には松永クンがいる。もしもし、そちらの調子はいかがじゃ。エッ、絶好調だって？　兵力はただいま448だとう！ よろしい､キミには重要な命令を授ける。題して“安芸を一気に占領じゃ”作戦じゃ！



▲松永久秀である。コヤツ、この頃まではとっても頼もしい味方だったのじゃ！

フッフッフ、毛利改め清水軍は77だって｡敵将は十河存保､讃岐出身の大タワケじゃ。…と、やった。これで膨大な金と食料を手に入れたのじゃ。



▲財宝と食料目当ての戦いじゃ。フッフッフ、命が惜しくば金を出せ！



▶いいこといってくれるじゃない！　よーし、ひねりつぶしてやるわさ！

まずは１勝、残るは３カ国、一気一気に楽勝じゃ。それいけえ～!!　勝利は目の前なのじゃ！

石見・伊予も楽勝！　も一笑いかが止まらないのじゃ！

どうして、こう敵は弱いのじゃ。こりでは天才の機略が十分に生かせないのじゃ。もう､しようがないから､続いて石見を攻略しちゃうぞ！　北寺クン、長らくお待たせ。今度はキミの出番なのじゃ。敵は、と。ぬわんだ、54だと。おまけに、大将は畠山義慶。聞いたこともない相手なのじゃ。相手にとっては不足あり。ま、軽くひねってジ・エンドじゃ。あとは土佐の鹿之助クンの出陣｡「一気にひねりつぶしてくれましょうぞ」とな、フッフッフ、頼もしい武者ぶりじゃ。兵の士気も上がっているし、終わりが見えてくると、こうまで元気になるものかのう。

労働者諸君、もうすぐボーナスに有給休暇だよん！　そりまでは、お家のためにがんばるのじゃ！（フッフッフ、休暇の代わりに秋葉原勲章をワンサとやるわさ……)。



▶快調である。軍師としてもこういうしかない。負ける気がせんな！

▼石見の戦い。味方は５倍もの大軍じゃ。これで２勝目。ヤッタネ！



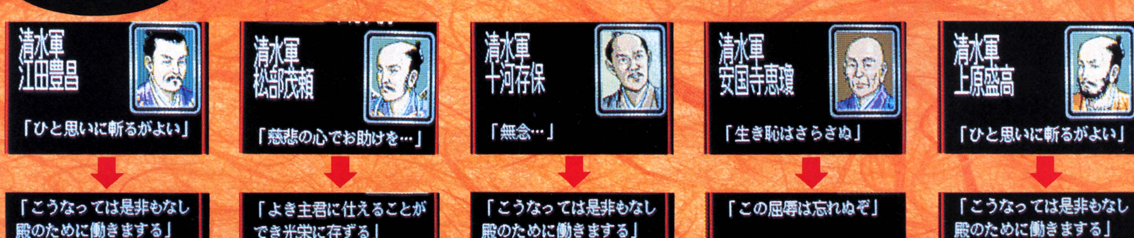


▶城主と軍師が同じ顔!?山中鹿之助ってのは忙しいお人だよなあ！

▼もう、こうなったら眠っていても勝てるよなあ。楽勝です、楽勝！



デラックス版　節操のないヤツが長生きするコーナーじゃ！



講評
▲節操のないヤツが長生きする！　これぞ見本というべき変わり身の早さ。うーむ、アンタもやっぱり日本人だよなあ――！

講評
▲うーむ、この人は情けないながらも筋が通っている。真面目な顔して、シャアシャアというところが憎いよねえ。いよっ！　日本人！

講評
▲何が「無念…」じゃ！　どうせ降伏するんなら、もうちっと素直になりなさい。そんなことでは友達なくすよ！　わかった!?

講評
▲安国寺恵瓊。生グサ坊主ながら、この筋目。非常に男らしくて結構なノリ。でも少々立派すぎて近寄りがたい（!?）感じがする。

講評
▲やっぱり基本はこれ。これでなくっちゃ！　長生きするためには、しっかり日本人やらなくちゃダメなのよね！ 無節操イズベスト！

松永久秀裏切り！ 秋葉原青ざめる！

残るは清水宗治１人。フッフッフ、ボクの降伏勧告も聞かずに徹底抗戦を続けた報いなのじゃ。播磨より元親様も駆けつけたことだし、ここは大将自ら出陣して有終の美を飾るのじゃ。味方は続々安芸に集結して、動員可能兵力は堂々の463。敵は…320に満たないんだもんね。そりでも今までと比べるとよく集めたもんだわさ。でも、戦力がある程度集まっているとはいえ、問題は武将の能力じゃ。こちらには、松永榊原を初め、秀才クラスがワンサといるのじゃ。そりでは！　殿、いよいよラストバトルでこざりまするじゃ！

戦国日報　周防決戦に秋葉原不覚

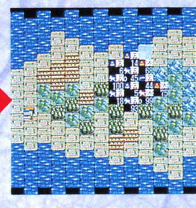
かくして周防決戦は始まった。自信満々の秋葉原は本陣にて、各将の突進を見守る。彼の得意たるや、思うべしである。が、数分後、突如として松永久秀が裏切った！　戦力比は一気に逆転、369対411となった。が、さすがは勇猛をもってなる土佐兵である。難戦・苦戦を繰り返しながら、清水陣に殺到する。が、続いて第２第３の裏切りが相次ぎ、ついに長宗我部軍は25に激減。秋葉原蒼白となり全軍総退却の憂き目とあいなった。悲惨！　合掌!!



▲まあ、受け取ってもいいんだけれど、これから滅ぼす相手だしなあ！



▲松永の裏切りにより戦力は逆転。でも戦いはこれから！



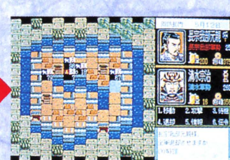
▲長宗我部軍はさすがに優秀！　戦力は再び逆転を遂げた。それ行けえ！



▲この頃までは勝利を確信していたのじゃ！



▲よーしよし！　敵将清水に隣接したぞ。覚悟せえよ！



▲だ、大崩壊じゃ！　元親ホウホウの体で逃げ帰った！

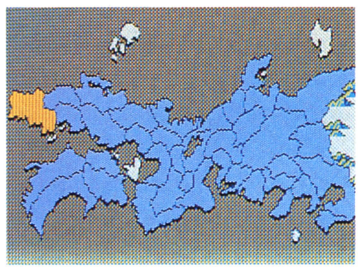
オマケに謀反じゃ！



▲泣きっつらに蜂。戦いに負けた後ぐらい、ゆっくりさせてちょーだい！

逆境なんかに負けるな！ 合言葉は、命が惜しくば金を出せ、じゃ！

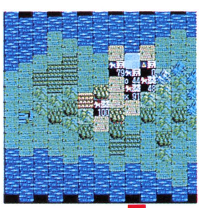
（戦争の原因は何であったのか、秋葉原は安芸の寺院にこもり、ひたすらに念仏を唱えた。その結果、彼の前に恐るべき真実が明らかにされた。「松永久秀は悪者なのじゃ！」。そう、すべては松永本人のせいである）。
フッフッフ、これでようやく心の整理がついたわさ。悪いのはすべて久秀のヤツ。少しはみどころのあるヤツと思ったが、見損なったわい。こうなったら、わが軍持てる力を振り絞ってリ・トライじゃ。今度は、石見より北寺をスカウトして、攻撃じゃ。でも、その前に、北寺クン、キミを浪人の身からすくい上げてやったのはボクよ。キミの妻子は預かっているから、しっかり働きなさいね。そりでは、打倒松永・清水軍なのじゃ。それ行けぇ〜！



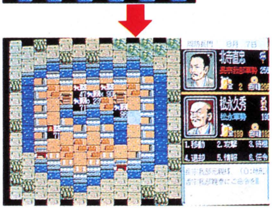
▲あと１国、あと１国なのである。これさえクリアすれば、あとは枕を高くして眠れる！



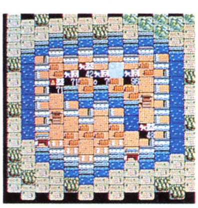
▲裏切り者には死を！　北寺クン、しっかり働いてちょーだいね！



▲よろしい。でも北寺クン、裏切っちゃダメよ。キミの妻子は預っている！



▲籠城したってダメだわさ！　猟犬のようにどこまでも追っていくぞ！



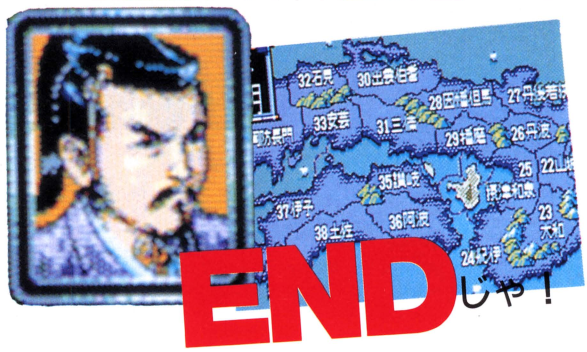
▶ムダな抵抗は止めよ！止めれば命だけは助けてやるのじゃ。（ウソ）



▲裏切ったクセに生意気なヤツじゃ！　せっかく許してやったのにい！



▲もう、何が命取りだよ！　これでゲームは終わりだっての！　しっかりして！



ロードス島戦記 III

Record of Lodoss War III

RPG誌上ライブ

作／水野良とグループSNE
画／出渕裕



final episode

ロードスの復興をめざす連合軍と、邪悪な野望に燃えるマーモ軍の最後にして最大の決戦のさなか、冒険者たちは秘密の抜け道を通り、敵の本拠シャイニングヒルへと向かっていた。待ちうける黒の導師に、若き騎士スパークは勝てるのか、はたまた捕らえられたニースを無事救出できるのか!?

テーブルトークRPGの実際のプレイをそのまま誌上再現する大好評連載の最終回。かくして大いなる冒険の物語は幕を閉じる……。

おちゃめなドワーフ、大いに喜ぶ事

GM　さあ、ついにやってきました。ロードス島戦記シリーズ最終回、ああ連載開始以来３年あまり、長い歴史の幕がついにここに降りる〜。

スパーク　このまま降りてもらっちゃオレは困る。ページが尽きる前に謁見の間まで行かないと。

ギャラック　だったら、レイス退治を手伝ってくれ！

グリーバス　そのためには、武器に魔法をかけてもらいませんとね。

アルド・ノーバ　はいはい、毎回ひとりずつにしか魔法はかけられないんだからね。順番に並んで、並んで。

スパーク　じゃあ、１番。

グリーバス　２番。

ライナ　欠番。

リーフ　留守番。

スパーク　え〜い、ふたりとも廊下に立ってろ！

リーフ　だってぇ、レイスには足がないからあ、得意のスネアだってかけられないも〜ん。

ライナ　だってぇ、命は惜しいのですものお。若い命を散らしたくはないわ。ホホ、ホホッ。

　などと、いっているあいだに、ギャラックは健闘して、残るレイスを倒してしまった。しかし、彼も１回ヒットを受け、哀れにもレベルが１個下げられてしまった。

ギャラック　ううっ、寒いぜ。

スパーク　あなたの尊い犠牲は忘れません。

ギャラック　オレはまだ、生きているって。傭兵は死なず、ただレベルが下がったのみだ。

ライナ　ここにきてのレベル・ダウンは大きな痛手ね。

ギャラック　ファイターだから、あまり関係がないだろう。

アルド・ノーバ　そうそう、最後に決めてとなるのは、やはり魔法使いの性能だからね。

スパーク　その性能とやらはあとでじっくり見せてもらう。とにかく、先を急ぐんだぁ。

GM　ほいほい。地下道は曲りくねりながら、まだまだ奥へ続いているけど、もうモンスターは出ないので、途中はかっとばして、と。やがて、洞窟は石壁の地下道になり、横に下水道が走っていたりして、ひたすら臭い。その臭い中をさらに進んでいくと、やがて道は階段に突きあたり、上へと登っていくことになる。この階段は細くて、人がひとりやっと通れるくらいだ。

スパーク　オレが先頭で登る。

GM　すると、階段はこれまた狭い踊り場で行き止まる。そこには扉がある。

ライナ　わたしが、聞き耳を立ててみるわ。

グリーバス　珍しく協力的ですね。

ライナ　これが最後の戦いみたいだし、聞き耳だけなら危なくないもの。危険がなさそうな場所では、協力は惜しまないのよ。

グリーバス　いやあ、ご立派。

GM　聞き耳を立てるためには、先頭に行かねばならなりませんねぇ。ところが、いまいる階段は狭いので、グラマーなライナさんが通るためには、他人に身体を密着させなければなりませんよ。

ライナ　そんなことでは挫けないのが、おとなの女というものよ。いいわよ、通ってあげるわ。

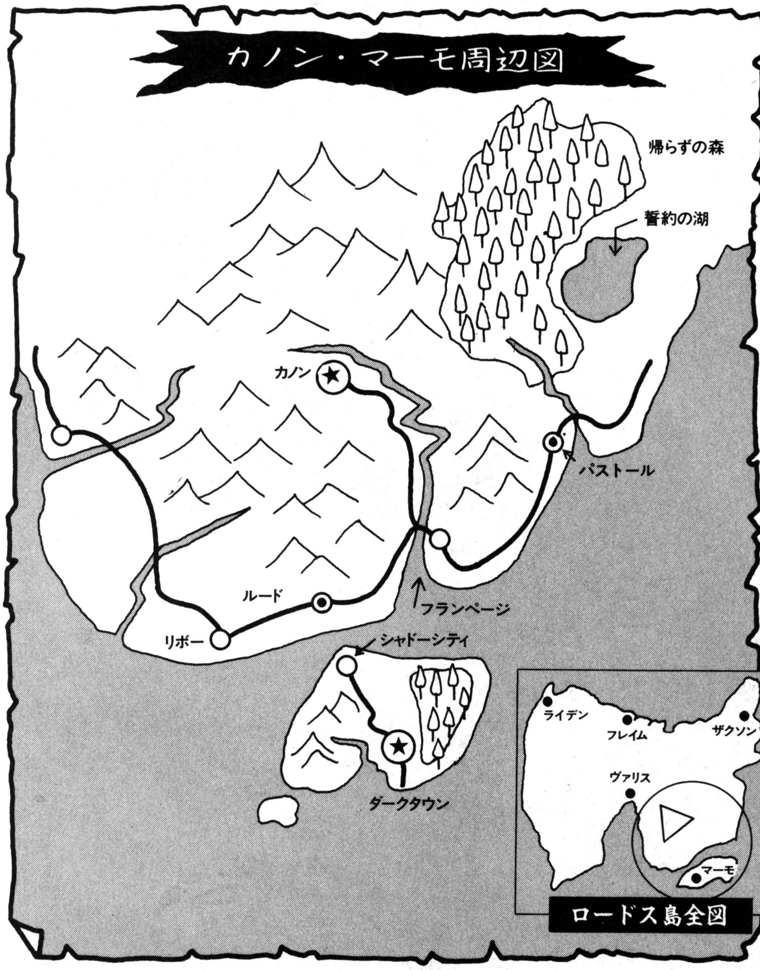
グリーバス　ラッキー！　ドワーフの身長なら、ちょうどライナさんの胸のあたりに顔がくる。これで死んでも思い残すことはない。

ライナ　あいかわらず、お下劣ドワーフねぇ。最後の戦いを前にして、いいめをすると、本当に死んでしまうわよ。

グリーバス　アニメなんかではよくあるパターンですね。しかし、ＲＰＧの場合、パターンどおりに行くかどうかは結局ダイスの目しだいですからねぇ。



ライナ　聞き耳を立てるわよ。
GM　じゃあ、盗賊スキルのチェックをしてください。石壁はずいぶん厚いですから、成功の確率に－20%してくださいね。
ライナ　03！　成功よ。
GM　いい目を振りますね。中の様子ですが、ずいぶんあわただしそう。城門が破られたぞとか、ワイバーン部隊が全滅したぞとか、劣勢を伝える情報が入り乱れています。それに答えて、「黒の導師さまがなんとかしてくださる。それまで持たせろ」という声が印象的ですね。
スパーク　持たせてなんかやるもんか。躍りこんでやる～。
GM　そのためには、ライナさんが後ろに下がらないと。
ライナ　また、ドワーフにいいめをさせるの。
GM　先頭に立って飛びこみたいのならどうぞ。
ライナ　わかりました。おとなの女性は、うろたえませんわ。えーい、さっさとお通し。わたしは、いちばん最後に飛びこみたいのよ。
グリーバス　女王さま～、しあわせですぅ。





スパーク

フレイムの新米騎士。黒の導師に奪われた"魂の水晶球"を求め、冒険の旅に出る

ギャラック

傭兵あがりの戦士。スパークとは幼な友だち。自分を必要とする戦いの場を求め、冒険の旅に出る

グリーバス

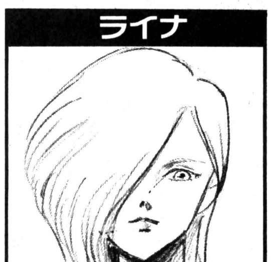
マイリー神を信奉するプリーストの僧侶。布教のために冒険の旅に出……たとは思えぬ言動がめだつ

アルド・ノーバ

巨大な肉体を持つ魔法使い。何を目的に旅に出たのか、最終回になってもまだわからない

リーフ

エルフを父に、人間を母に持つハーフエルフ。その母親を求め、冒険の旅に出る

ライナ

鞭使いの女盗賊。スパークのサイフをスッたのがきっかけで、ともに冒険の旅に出る

ニース

スレインとレイリアの娘。黒の導師の野望を知るため、冒険の旅に出るが、捕らわれの身となる

シャイニングヒルでの闘いの事



スパーク　では行くぞ！　オレが"不幸の代名詞"ことスパークだぁ！
ギャラック　"フレイムの白色彗星（すいせい）"ギャラック参る！
グリーバス　同じく、"マイリーの白色矮星（わいせい）"グリーバス。
リーフ　そして、その他大勢よ！
アルド・ノーバ　わたしもその中に入れられてしまったんだね。1800、ツインカム16、インタークーラー・ターボなみの高性能ソーサラーなのに。
GM　えーい、何を訳のわからんことを。とにかく戦闘開始だ。

謁見の間は縦、横20メートルぐらいの巨大な部屋だ。で、中にいたのは、マーモ軍の幹部らしいのが3名ばかし。それに護衛のホブゴブリンとゴブリンが各2匹ずつ。みんなスパークたちの突然の出現にびっくら仰天しているよ。

スパーク　先制攻撃あるのみよ。
GM　3人の幹部は人間のファイター、ダークエルフ、そして、人間のダーク・プリーストだ。さて、どれを狙（ねら）う？
スパーク　人間ファイターと一騎討ちだ。でも、魔法の援護はちょうだいね。
ギャラック　ダークエルフ。やっぱり、魔法の援護はちょうだいね。
グリーバス　ダーク・プリースト。魔法の援護は……やはり自前でしょうね。
ライナ　当然です。わたしも、ゴブリンなら引き受けてもいいわよ。
リーフ　魔法で援護、「シャドウ・ボディー」。ちなみに回避に＋20%のボーナスなのよ。
グリーバス　「ブレス」の呪文。戦闘スキルに＋20%のボーナスなのよ。
アルド・ノーバ　「スパイダー・ウェブ」をホブゴブリンAに。
GM　レジスト失敗。粘性のある糸に絡（から）まって、身動き不能。以上、魔法の効果の解説付きでお送りしました。くわしくは、単行本「ロードス島戦記コンパニオン」をご覧ください。
スパーク　また、宣伝をしているな。オレはとにかく、突撃だ。このラウンド、攻撃できるのか？
GM　してもいいよ。でも、この戦士には－32%の回避力があるからね。
スパーク　命中。「ブレス」のおかげだけどな。で、ダメージが14発。
GM　いたたたた～。
ギャラック　はずれ。レベルが下がったおかげだな。
GM　このラウンドの行動は他にないね。じゃあ、次のラウンド行こう。

２ラウンド目には、アルド・ノーバの「スリープクラウド」がゴブリンとホブゴブリンに飛んで、これを眠らせた。

３人の幹部はさすがに強く、スパークたちは苦戦を強いられた。それでも、魔法の援護が効果的に働いたこともあって、なんとかこれを倒すことができた。

しかし、ギャラックのＨＰがほとんど残っていない。

ギャラック　あぶねぇ。もうちょっとでおだぶつだった。
グリーバス　ヒーリングはかけてあげますよ。でも、次の戦いのときのために、ＭＰも残しておきたいですからねぇ。完全に治すのは無理ですよ。
ギャラック　仕方がないな。
スパーク　バクナードはどこだぁ。
ライナ　それは、ここに眠っているおなじみのゴブリン君たちが教えてくれるわよ。
アルド・ノーバ　３匹は殺してしまって、１匹から事情を聞くことにしよう。もちろん、尋問（じんもん）はライナさんに任（まか）せるけどね。
GM　ホブゴブリンを拷問（ごうもん）する？
ライナ　もちろんですわ、ホーホホホッ。
GM　（怖い……）ロードス島戦記のザコキャラには、モラルなんてまったくないのでありました。聞いてやって、尋（たず）ねてやって。なんでも答えてあげるから。



スパーク　バグナードはどこだぁ！

GM　まったく、余裕のよの字もないねぇ。今回は増ページだから、そんなに急がなくたって大丈夫だって。

　で、ホブゴブ君の情報だけど、この謁見の間の奥の扉を抜けて、しばらく廊下を進むと、かつての国王の私室があるんだ。バグナードはこの中で、連合軍に対する反撃のための魔法の儀式を現在進行形なんだそうだ。

スパーク　進めや、進め！

GM　（こいつ、オレのいうこと、全然聞いてねぇな）じゃあ、元国王の私室についた。

スパーク　開ける、開ける。

GM　残念でした。この扉には鍵がかかっています。

ライナ　鍵よ！　鍵だわ！　ホーホホホッ！

リーフ　ライナさんってば、いったい何を興奮しているの。

ライナ　だって、盗賊らしいことができるのって、久しぶりなんだもの。

GM　はいはい、盗賊技能のチェックをどうぞ。やさしい鍵なので＋20％してもいいよ。

ライナ　あ〜れ〜、失敗しゃった。

アルド・ノーバ　アンロック！　ちなみに、鍵開けの呪文というわけだね。

GM　じゃあ、開いた。部屋の中では異様な光景が展開されている。まず、奥の壁に繋(つな)がれて、ぐったりとなっているのは、スパーク君の組織票の前に惜しくも１位の座を奪われた我らがヒロイン、ニースちゃんだ。彼女はと一ぜん、ぼくのものだから、もちろん裸になんかしてあげない。

　んで、その前に脂汗をたら〜り、たら〜りと流しながら、古代語の詠唱をしているのは、我らが敵役バグナード君、その血走った目がキミたちの顔をギラリと睨(にら)む。

　そして、彼の目の前で燦然(さんぜん)と輝くのは、我らがスパーク君の目指す宝物、“魂の水晶球”ではあ〜りませんか。

スパーク　連載13回目にしてやっと見つけた、オレの使命、オレの宿命！　ここで取り返さずになるものか〜。突撃あるのみ。

GM　困ったヤツだな〜。ここで突撃されると、バグナードがごたくをいう暇(ひま)がないじゃないか。

スパーク　聞きたくない、聞きたくない。

GM　聞け〜い！　貴様らごときこわっぱにぃ、わたしの偉大な計画を邪魔されてなるものかぁ。もうすぐ、わたしの野望を実現させるぅ、破壊の女神カーディスが復活するのだぁ。痛い、痛いよ〜、ファイアボール〜！

黒の導師を倒し、使命を果たす事

ライナ　ずいぶん、ひょうきんなおっさんね。

GM　ノリがそうなっていましたからね。本当はもっと渋いんですよ。

スパーク　ちなみに、イニシアティブは7だからな。

GM　じゃあ、先に行動してもいいよ。でも、このラウンドはエンゲージするだけね〜。

スパーク　魔法を１発喰らうのは、覚悟の上だ。まだ、「ファイアボール」でよかったぐらいだ。「スタンクラウド」とかなら、失敗すれば終わりだもんな。

GM　キミたちの魔法は飛ぶかい。

アルド・ノーバ　「カウンターマジック」！　本当は入る前にかけておくべきだったかもしれないけれど、イニシアティブが取れたから結果オーライというわけだね。ちなみに効果は前回か前々回に説明ずみ。

リーフ　わたしは「シャドーボディー」、効果は前述ね。

GM　ふたつともレジストには関係ない呪文だから、かかりますよ——で、お待ちかね、「ファイアボール」のダメージのお時間です。

まず、各員レジストしてちょ。例のアミュレットの力でレジスト＋20％のボーナスが付く。それに、アルドの「カウンターマジック」の分＋30％があるから、まず成功すると思うけど……。失敗した人、いる？

ギャラック　じつは、不幸の代名詞って、オレの事だったのかもしれないな。失敗している。

GM　ということで、ダメージ35発。生きてる？

ギャラック　訳ねぇだろ。

GM　やっぱりね。残りの人はダメージを半分にしてもいいかんね。えー、スパーク、33発。グリーバス、31発。ライナ、36発。リーフ、29発。端数は切り上げてちょ。

スパーク　みんなかろうじて生きてるな。

リーフ　うー、死にかけだわ。もう、戦いたくない〜。

スパーク　ダメッ！　最後の戦いなんだから、リーフちゃんも、がんばるんば。

リーフ　スパーク君、浮いているわよ。

スパーク　あ……そ……。

GM　次のラウンド〜！

スパーク　イニシアティブは５！

GM　じゃあ、こっちが早い。よくも、オレの魔法をレジストしてくれたなぁ。かくなる上は白兵戦だぁ。なお、一部音声は修正してあります。

ライナ　文章で読んでる人には、わからないと思うけど……。

GM　かもね。さて、バクナード君は困った。こんなに早くやってこられるとは、思ってもいなかったろうからね。

あとすこしでカーディスがぁ、と叫びながら、スパーク君にエイッと、スタッフの攻撃。えーと、スパーク君の回避力は……と、当たっているね。

じゃあスタッフのダメージが５発。それに「電撃」が５発の計10発をあげよう。「電撃」の分はアーマー無視だから、５発は当たる。

スパーク　痛い、が、まだＨＰは残っている。

グリーバス　ここはスパーク君にがんばってもらうとして、「ヒーリング」をかけましょう。

アルド・ノーバ　わたしも、スパークにがんばってもらうために、「ファイアウェポン」をかけてあげよう。

リーフ　同じく、後ろから応援してあげるわ。スパーク君、不幸！　ちがったファイト！

スパーク　オレひとりで勝てる相手かよ〜。でも、悲しいけれど、ぼくは男の子と——10！　バクナードの回避力は？

GM　35％、バグナード君はソーサラーだからね。戦闘はさすがに弱そう。当たっている。

スパーク　命中だ。ダメージ11発。「ファイアウェポン」の＋５はアーマーで止まるのか？

GM　アーマーを抜けているから、考える必要ないねぇ。このラウンド、他の人のオプションは？

ライナ　いちおう、ウィップで攻撃してみるわ——だめ、目が67じゃあ、当たらないわ。

スパーク　次のラウンド！　こっちが早いな！　では、攻撃！　命中！　12発＋５発！

GM　ほう、当たるねぇ。

グリーバス　ク・リ・テ・ィ・カ・ル〜！　おー、マイリーの神は、我が行いをかくも認めたもう。ハ〜レルヤ、ハレルヤ、ハレルヤ。

ライナ　えーい、うっさいわね〜。当



たって、4発。ダメージいった？

GM　ちこっと。

アルド・ノーバ　ここは魔力全力開放で「シールド」の呪文。回避力が＋20％されるからね。

GM　これはバクナードの攻撃は当たらないねぇ。さぁ、困った。困った。本当に困ったから、ごたくを並べておくによう。

　わたしの大いなる野望が貴様らのようなザコのために潰えようとはぁ、残念、無念、また明日ぁ。しかし、もうひとつの目的をわたしはすでに果たしているぅ。そのことだけは、忘れるなぁ。まだわたしの負けと決まったわけではないぃ――一部音声は変更しております。ちなみに攻撃はスカってる。

スパーク　ラッキー！　なんとなく勝てそうな感じ！

GM　う〜ん、そうみたいだね。グリーバスの「クリット」が効いた。あと、2ラウンドで負けてしまいそうだ。

　やはり、ここは悪人のさいごっぺ。「エネルギーボルト」をかけさせてもらう。だれかに死ねといっているようなもんだけど……かけずに死ぬのもなんか変だしね。えーと、ダイスでランダムに決めてっと。あ、ライナさんだ。

ライナ　なんで？　どうして？　そうなるの？

GM　ダイスの神秘っていうヤツですね。

ライナ　この怨み、晴らさでおくべきかあ！

GM　フォフォフォ〜18発！

ライナ　あ〜れ〜、死んでるわ。

スパーク　おのれ、ふたりめの犠牲者を！　次のラウンドだぁ。攻撃！　怒りの攻撃、10発！

グリーバス　同じく、12発！

GM　はい、負けた、負けた。

リーフ　あれま、意外にもろい。

GM　バグナードは理由があって、HPが少ないの！

スパーク　例の呪いだな。とにかく、やったぜ！　任務を果した。この日がくるのをオレは信じて待っていたんだ。ライナ、ギャラック、見てくれ。おまえたちの仇も立派に討ってやったぞ。

ライナ　はいはい、天国からおめでとう。これじゃ、「コナン」のバレリアね。

グリーバス　ちょうど、女盗賊ですしね。でも、何かバグナードがひっかかることをいってましたね。

GM　そうだね〜。で、キミたちは何かすることある？

スパーク　まさかとは思うけど、バグナードの死体を焼いて灰にして食ってやろうか？　これなら、ぜったいに生き返ってこん。

GM　（ゲッ……）

リーフ　お腹をこわすだけよ。それより、ニースが心配だわ。それに、“魂の水晶球”が……。

GM　（ホッ……）ふたつとも無事だよ。ニースは息をしているし、“魂の水晶球”の輝きももとに収まって、台座の上に鎮座ましましている。

スパーク　オレは“魂の水晶球”を持って、それを上に高く掲げよう。フレイムの騎士スパーク、ここに任務を達成す！　スパーク君、偉い！



これにて大団円、となる事

リーフ　ところでニースちゃんは、だれが助け起こすの？

グリーバス　おいしい役目はわたしが逃がしません。ケガはありませんか？

GM　パッと見たけどないよ。それより、外の方で騒がしい物音が聞こえてくるけど。

スパーク　なんだ？　とにかくこの部屋を出てみよう。

GM　すると、向こうから、激しい靴（くつ）音が聞こえてくる。その音はしだいに近づいて、やがて廊下の向こうから何人かの人間が姿を現す。

スパーク　この出現パターンは、味方みたいだな。

GM　そのとおり。まず、先頭にいるのは、フレイムの傭兵王カシュー、キミの主君だよ。その横にパーンとディードリット、スレイン、レイリア。それに傭兵隊長のシャダムらが控（ひか）えている。あと、親衛隊の騎士が数名ね。彼らがまず最初に城を陥としたらしいね。

スパーク　当然、フレイムの騎士はみんな強くて勇敢なんだ。

GM　ということで、カシュー王が直々にスパーク君を褒（ほ）めてあげよう。スパーク君、偉い！

スパーク　いえ、騎士としての任務を果したまでです。

ギャラック　浮かれてろ！

スパーク　もうじき、生き返らしてあげるって。この手の中にある物は、ドラゴンボールじゃないけれど、似たような効果を持つ“魂の水晶球”だからね。それにレイリアさんだっているし……。

GM　カシューは、この奥にバクナードがいると聞いたのだが、と尋ねてくれるけどね。

スパーク　いましたけれど、我々がみごと倒しました。

GM　おー、それは真（まこと）か、立派だ、強いぞ。ならば、褒美（ほうび）は望みのまま。ついでに騎士隊長にも任命してやろう。

スパーク　ありがたき言葉にて、恐縮です。されど、わたしにはまだやらねばならぬ仕事あり、いましばらくの自由をください。

GM　それはいいけど、どんな仕事？

スパーク　リーフの母親が、たしかマーモにいるだろ。それを探してやらないと。

リーフ　スパーク君ってば、偉いのねぇ。わたしだって、忘れそうだったのに。

スパーク　いまは、調子に乗ってるからね。なんでも引き受けてやる。

GM　今度の戦いは味方にも相応の被害が出ているそうだ。ハイライドの竜騎士はふたり殺され、それに不幸の戦士オルソンも乱戦の中に倒れている。兵たちも総数の３分の１近くが戦死する激戦ぶりだ。

それに加えて黒竜に乗ったアシュラムには結局逃げられたし、それにダークエルフの部隊も大半は討ちもらしたらしい。

これからマーモを攻めるという、カシュー王の計画は変わらないけれど、兵力を整えるためにも、またカノンを復興させるためにも、まだしばらくこの地に滞在しなければならないだろう。国にいったん帰ったほうがいいのかもしれない。だから、マーモ攻めはまだ先の話になるみたいだ。

スパーク　こちらも、ふたり死んでるしな。

GM　それは、わたしがとレイリアさんが進み出る。「レイズデッド」。さあ、生命力の３倍チェックをどうぞ～。

ライナ　わ～い、生き返ったわ。

ギャラック　う～ん、スパークの陰に隠れてダイス運の悪さが目立ってなかったけど、最後の最後でばれてしまったな。失敗している。

スパーク　ならば、“魂の水晶球”で……。

GM　同じチェックでどうぞ。

ギャラック　はあ～。今度は成功した。復活～！

リーフ　おめでとう。

グリーバス　これで大団円ですね～。

アルド・ノーバ　最終回にふさわしいねぇ。

GM　（そうかなぁ）まあ、カシュー王はキミたちひとりひとりの手を握り、キミたちの冒険の大きな成功に心から祝福を送ってくれる。

そして、かなり遅れてからだけど、その他の国の重鎮たち、神官王エトや竜太公レドリック、そして王妃シーリス、さらにはカノン新王レオナー１世らも姿を見せた。

カシューは謁見の間に皆を集め、力強くカノンの解放と長く続いた英雄戦争の集結を宣言する。

そして、次の演説を行うよ。

はい、この紙を見てちょうだい。いいですか、皆さん。朗読しますよ。

スパーク　どーぞ。

GM　我々は長く苦しい戦いに勝利した。しかし、これはまだ真の勝利ではない。そして、暗黒の島マーモが依然として存在していることも。あの地では、黒の騎士アシュラムやダークエルフやその他の魔物どもがまだ強い勢力をもっているのだ、これを破らねば真の平和はやってはこないだろう。我々は近くそれをなさねばならない。

だが、我が親愛なる友人たちよ。いまは、我々自身がなしとげたことを誇ろうではないか。今日の勝利に関わったすべての者に共有の誇りとして……。

しかし、ここでとくに讃（たた）えたい人物の名を何人か挙げさせてもらおう。ひとりはロードスの危機をいち早く我々に知らしてくれた自由騎士パーンだ。わたしは彼に「ロードスの騎士」の称号を贈りたいと思う。

そして、マーモにまで渡り貴重な情報を我々にもたらしてくれた戦士オルソン。彼はこの戦いで果ててしまったが、最後まで自らの意志を貫き、戦い続けたのだ。ゆえに、彼には「真戦士」の称号を送りたい。

そして、最後にわたしの配下の騎士スパークだが、彼は敵の指導者たるバグナードを倒し、破壊神カーディスの復活をみごとに阻止した。わたしの配下ゆえにその労を讃える称号は贈らないが、彼のなした功績も英雄と讃えら



れるにふさわしいといえよう。
　こうした、小さな英雄たちの地道な冒険のもとに今日の勝利がもたらされたことをけっして忘れてはならないのだ。
　わたしは、フレイム王カシュー・アルナーグの名のもとに、毎年のこの日に各国王が集まり円卓会議を設けることを提案したい。かつて、英雄王と呼ばれたファーン王が行われたように。そして、その記念すべき第１回は今日、この場で行おうではないか。

　割れるような大喚声が謁見の間を包んでいく。
　やがて、その喚声はカシュー王の名を連呼する声に変わり、各国王の名前、パーン、オルソン、スパークたちへと移っていく。そして、その場にいる者すべての名前を（たとえ一兵卒であろうとも）合唱していく声に変わる。
　やがて、酒が運ばれてきて、宴が始まった。そして、宴はいつまでもいつまでも続く。

………………………………………

　北の賢者スレインはこの日のことを日記にこう記している。
　その日ばかりは王もなく、臣下もなかった。ただ、酒に酔い踊り狂う人たちがいただけだ。かつてロードス島において、この日ほど、人が自由であり、平等であった日があろうか……。
　同時に、スレインはこうも記している。
　わたしは念のため、カノン国王の元私室に赴き、そこでバグナードの物と見られるぼろぼろの黒いローブを発見した。しかし、黒の導師の死体はどこにもなく、腐臭だけがかすかに残っているにすぎなかった……と。
　そして、灰色の服を着たひとりの男が彼にそっと近づき、「やってくれたな。また、わたしの戦いが始まるではないか……」とつぶやいたことも。その男は、スレインが呼び止める前にかき消すようにいなくなったという。
　ただ、その頬にたしかに刀傷らしいものを見たと、スレインは推論を一切交えずに事実だけを述べている。

………………………………………

ロードス島戦記III・魂の水晶球　完

ロードス島戦記GMから最後のごあいさつ

いやあ、とうとう終わってしまいました。思いおこせば連載開始から３年余り、いろんな事がありました。長かったのか短かったのか、ま、終わってしまえば同じですよね。

えー、このシリーズはご存じのように３部構成で、第１部と第２部は安田さんを中心に連載していました。ぼく（水野）はシリーズのすべてにおいてゲームマスターをしていたわけですが、第３部から連載全体を任せてもらったわけです。

その間、グループＳＮＥのメンバー全員には常に協力してもらっています。そして、グループＳＮＥのメンバー以外の人でも、キャンペーンのプレイヤーとして、またその他の様々な形でお手伝いをしてもらっています。また、イラストを描いていただいた出渕裕さんには、忙しい中を全シリーズの面倒をみてもらい、感謝の言葉もありません。

こうしてみると、この連載にかかわった人数すべてを合計するとけっこうな数になるはずで、ひとりでは絶対に楽しめないというテーブルトークのＲＰＧの本質が現れているような気がします。

ロードス島戦記の第１部が始まったころには、ＲＰＧという名前を知っている人は決して多くなかったはずです。ぼくらはＲＰＧの楽しみを知っている者として、なんとか簡単にこの楽しさを伝えられないものかと考え、このリプレイという形式を選びました。

結果として、この形式は読者のみなさんに好評で、第３部まで続けることができたわけです。そして、第３部を終わったいま、ＲＰＧという言葉は、ずいぶん一般的なものになっています。娯楽のひとつの分野として、ひとり歩きしはじめているとさえいえるでしょう。

この連載がその原動力になったのかどうかはともかく、ＲＰＧの面白さを理解している人が増えたということは何より喜ばしいことです。そして、この連載を読むことでＲＰＧのファンになってくれた人がひとりでもいるのだとすれば、それを誇りにしたいと思います。

また、ＲＰＧの分野全体だけではなく、ロードス島戦記自身も、連載開始当初には思ってもいなかったことですが、小説に、コンピュータ・ゲームに、カセット文庫に、といろいろなメディアに作品化され、その世界が広がっています。しかも、その作品がどれも好評なのには驚かされています。これも読者のみなさんのご支持、ご声援のおかげであると心から感謝の言葉を述べさせていただきます。

この連載は終わりましたが、ロードス島戦記自身の世界は、さらに広がっていくはずなので、これからもよろしくお願いします。

でも、このコンプティーク誌におけるロードス島戦記の連載はこれで終わりです。読者のみなさん、スタッフの方々、本当にありがとうございました。そして、お疲れさまでした。

ぼくらグループＳＮＥのメンバーは、いま、連載を終えてほっとしているところですが、同時に何か見慣れないものがのそのそと這いだしてきているのを無視することができずにいます。でも、その見慣れないものには、どこか懐かしいところもあるみたいで……。

いまは、とりあえずお別れです。また会う日を楽しみに、さらば、です！

ーＧＭこと水野良これを記すー

ロードス島戦記3部作に続く RPG誌上ライブ第2弾!! 来月号にてその全貌を明らかにする!



本誌7月号、8月号で告知しました単行本「ロードス島戦記RPG」の正式タイトルが、「ロードス島戦記コンパニオン」に決定しました。今後、お問い合せ、ご注文の際には、「ロードス島戦記コンパニオン」とおっしゃってください。なお、事情により、発売時期を9月とさせていただきます。

クロちゃんの

RPG千夜一夜 Vol.24

妖精たちの夜

『クロちゃんのRPG千夜一夜①』はもう買ったかな？　今回は書きおろしを加えて、ちょっきり第100夜まで収録されているぞ。読みごたえ十分、おすすめの1冊！　クロちゃんがいるかぎり、日本のRPG界は安泰(あんたい)だね。バンザーイ!!

黒田幸弘



第136夜

オニより怖いもの

「あ、黒田さん。今月のネタはなんですか？」

「そうねえ、妖精の話でもしましょうかね」

　などと気楽に答えてしまったんだけど、その後になって、ちょいと考え込んでしまったんだ。え、何がだって？

　わかるでしょ、このコーナーのイラストのことだよ。なにしろコンプの関係者にとって鬼より怖いのは、鬼才・中野豪氏の似顔絵なんだ。

「でも、そんなに気にしなくったっていいじゃありませんか。よく似てますよ、黒田さん」

　などと、いつもの㊮様がおっしゃるんだな。これが。

「あのねえー、中野豪さんのイラストは、描かれた本人はぜんぜん似てるとは思ってないんだよ」

「でも、ほかの人はみーんなそっくりだ、そっくりだ、といっていますよ」

「うーむ、どいつもこいつも1回しばいたろか！」

「でもなんで今回にかぎって、中野豪さんのイラストじゃまずいんですか?」

　なぜって、決まってるじゃないの！

「妖精はまずいよ。だってどうせボクがバレリーナみたいな格好をして、背中に羽根を生やした姿で微笑(ほほえ)んでるというイラストなんだぜ！」

　そしたら㊮さん、ボクの全身をじっくりながめて、

「うーん、……たしかに気持ち悪いですね……」

「そ、そうでしょ。気持ち悪い……かなあ？」

「それはもう、ほとんどスプラッタかエイリアンかってところですよ。あっ、そういえばわたし、むかし黒田さんがベリーダンサーをしてるのを見ましたよ。あれも気持ち悪かったわ！」

「おいおい、それってＲＰＧ千夜一夜の、ベールをかぶったイラストのことでしょ！　知らない人が聞いたら、ボクがどこぞの場末(ばすえ)の舞台で、ほんとにベリーダンサーでもしてたみたいに聞こえるじゃないの！」

「あら、ちがうんですの？　中野豪さんにうかがったら、黒田さんの実体験をもとに描いてるっていうから、てっきり……」

「そりゃ、むちゃくちゃだぜ！　あの絵はねえ……連載に「ＲＰＧ千夜一夜」なんてタイトルをつけたときから、たぶんそのうち描かれそうだな、なんて思ってたんだけど、いざほんとに描かれてみると……」

「もっのすごく気持ち悪かったわ！」

　うーむ、そんなに吐き捨てるようにいわんでもえーじゃんか、もう！

「でもそういえば、黒田さんて人間よりモンスターに近いみたいですね？」

「えっ？」

「ほら、『ＲＰＧ見聞録』の表紙があるでしょ。あのモンスターオンパレードの中に黒田さんがいるなんて、最初はぜんぜん気がつかなかったんですよ。よっぽどまわりと溶け込んでいたのかしら？」

「……あれはねえ、うーむ、じつはひどいことをいわれたんだぜ」

「どんなことですか？」

「モンスターたちの中にボクが描かれてたから、「ちょっとボクだけ浮いてま

 イラスト／中野豪

せんか？』っていったんだ。そしたら……」
「そしたら？」
「『そんなことありませんよ、雰囲気にピッタリですよ』だってさ！」
「きゃはは、それいいわ。ねえ、ねえ、聞いてよ。この本の表紙の黒田さんて、まわりのモンスターと雰囲気が……」
「……帰ろう……」

第137夜 RPGでは種族が変わる？

うーむ、しかし“今回はフェアリーの話をする”と決めたからには、ここで話題を変わるわけにゃいかぬ。もちろん“男に二言はない”といいたいところだけど、じつは別のテーマが思いつかないんだ、トホホ……。

そういえば前回は、「エルフは妖精じゃない」と書いたけど、この問題をさらに調べたら、また難しいことになってねえ。

「へえ、いったいどうしたんですか。何かまた黒田さんのミスでもあったんですか？」

「ミスってわけじゃないけど、あれから『妖精の国』という研究書を調べたら、ちょいとおもしろい妖精の分類に出会ったんだ」

その本によると、妖精の系列を大きく分けると、エルフ、フェアリー、フェイ（フェ）の３種類に分かれているんだそうだ。このうちエルフはチュートン系(ゲルマン系)、フェアリーはケルト系なんだって。つまりエルフは妖精なんだと書いてあるんだよ。

「あ、やっぱり黒田さんのミスですね。困りますねえ！」
「ちょっと、そんなにうれしそうな顔でいわないでよ」
「でも、読者を惑わせた罪は重いですよォ」
「あのね、この話にはまだ続きがあるんだけど……」

そうなんだ。ちょっと見ただけでは、“エルフは妖精”ということになるんだけど、じつはこの分類の中身を見ると、これがなかなかすごいんだぜ。



“エルフの呼び名はいろいろあるが、だいたい以下のような名前で呼ばれる——ホブゴブリン、ブラウニー、コボルド、トロール、ケルピー、ドワーフ”
「……な、なんで、ホブゴブリンがエルフなんですか？」
「だからさ、この分類でいうところの“エルフ”は、ＲＰＧのエルフのことじゃなくて、空想から生まれた生物の総称なんだよ」
「でもトロールがエルフだなんて、もっのすごいイメージダウンだわ！」
「まあまあ、そう怒らないで。そんなわけでひと口に“エルフ”といっても、いろんな意味があるというわけなんだ。もっとおもしろい分類では……」

じつはこの“エルフ”たちには、さらにライト・エルフ（光のエルフ）、ダーク・エルフ（闇のエルフ）という分類があるんだ。ライト・エルフの仲間にはニクシーやホブゴブリン、そしてダーク・エルフの代表はドワーフなんだってさ。

「……もうめちゃくちゃだわ。いままでのＲＰＧの常識とぜんぜんちがうじゃないですか！」
「そうなんだよ。ＲＰＧのワールドっていうのは、やっぱりゲームのために つくられた世界なんだろうね」

第138夜 アイルランドのフェアリーたち

それじゃ同じ妖精でも、ケルト系のフェアリーたちのほうは、いったいどんな生物なのかといえば、まあ、根本的にはあまりちがいはないらしいんだ。なにしろケルト人というのは、よくわからない謎の部分も多いんだけど、基本的にはインド＝ヨーロッパ語圏の民族なんだ。だから同族であるチュートン系の民話と、それほどかけはなれた伝承をもってるわけじゃないんだよね。

ただし人間というのは、住んでいる地域によって、同じ伝説でもいろいろなバリエーションを生みだすものなんだ。だからケルト人が住んでいるところの民話を調べれば、フェアリーについての特徴がわかるはずだよ。

そこでケルト人が住んでいる地域といえば、フランスのブルターニュ地方と……。

「アイルランドって知ってる？」
「ええ、まあ、たしかイギリスのとなりにある国ですよね」
「そうだよ」
「たしか昔はイギリスといっしょだったんじゃないかしら？」
「うん、そう。独立したのは20世紀になってからなんだ。だからアイルランドでは英語も通じるし、なんだかイギリスとさして変わらないようなイメージがあるんだ。だけどどっこい、アイルランド人というのは、イギリス人とはまるで別の民族なんだよ」

イギリスはアングロサクソン系、つまりゲルマン民族の流れにある国なんだけど、アイルランドのほうはケルト系の民族なんだ。宗教もイギリスはプロテスタント系だけど、アイルランドはカトリックだし、言葉だってほんとうはまるでちがうんだぞ。

「ふーん、じゃあ、そういった文化のちがいが、妖精の話でも見受けられるわけですか」
「そんなところだね」

日本では、アイルランドの伝説はあまり知られてないけど、パソコンゲームの『ティル・ナ・ノーグ』が、たしかケルト神話のモチーフを使っていたなあ。そういえばあのゲームは、やたら妖精（ケルト語でシー）が登場するんだけど、あれはだいたいアイルランド系の妖精たちだよ。

アイルランド系の妖精で有名なのというと、靴直しの金持ち小人のレプラコーン(レプラホーン)、のんべのクルラコーン(クルラホーン)、人の死を告げるバンシー、芸術家の命を減らすラナンシー、自分の首をかかえたデュラハンなどがいるよ。だいたいが自分に親切な人には恩を返し、不親切な人には仇をなすという、勧善懲悪タイプなんだ。

「ふうん。でもそれって勧善懲悪というのかなあ。自分への態度で行動を決めるんだから、かなり現実的な妖精ばかりなのね」

「そうなんだよ、だから今回の原稿でも、フェアリーの機嫌を損ねるのだけは避けたいんだ。あとで復讐が怖いからねえ」

「いいじゃないですか。これまで黒田さんも、妖精とかモンスターを利用してだいぶ儲けたんでしょ。そろそろ年貢のおさめどきですよ。なんならアイルランドの妖精に、今回の原稿を送りましょうか？」

「ちょっと、カンベンしてよぉ！　死ぬまで踊り続けるとか、いくら食べても空腹がおさまらないとか、ケルトのフェアリーの復讐はきついんだぜ！」

「まあ、すごい。でも、もし“いくら食べても太らない”というのだったら、ぜひ復讐してもらいたいわ！」



第139夜　3人のフェイたち

「ところで黒田さんは、さっきフェとかフェイとかいう種族の話をしてませんでしたっけ？」

「ああ、あれね。あれは有名なイギリスの『アーサー王伝説』に出てくる妖精のことだよ」

「それはどんな妖精です？　やっぱり小人なんですか？」

「いや、小人じゃないんだ。みんな女性でね……」

アーサー王伝説は、もともとがケルト系のアイルランドの伝説なんだけど、やはりケルト系の、イギリスの原住民であるブリトン人の英雄伝説とドッキングして、いまのような形になったんだ。

アーサー王自体の性格づけは、時代によって変わっているけど、その本質は非キリスト教的な“妖精王”という面にあるようなんだ。

さて、その中にでてくるフェイといえば、ひとりはアーサー王の姉妹のモルガン・ル・フェイ、それに騎士ランスロットを育てた“湖の貴婦人”、それから魔術師マーリンの恋人ヴィヴィアン（ニーニアン）の3人なんだ。

この3人はアーサー王の生涯に深くかかわり、最後には戦場で倒れた王を、アヴァロンの島へと連れていくんだ。つまりどれもが一種の魔法使いのようなものだね。

「いや、まてよ。女性だから、魔女みたいなもの、というのが正しいのかな」

「ちょっと、黒田さん。魔女っていうのは、あまりいいイメージがしませんよ。魔女狩りなんて言葉もあるし……」

「でもこの3人のフェイたちだって、あまりよいことはしてないけどなあ。まあ“湖の貴婦人”は、ランスロットの守り神だけど、ヴィヴィアンは恋人のマーリンを裏切るし、モルガン・ル・フェイにいたっては、兄弟のアーサー王の宮廷に、さまざまなトラブルをまき起こすんだぜ」

「うーん、知り合いを苦しめる、っていうのは困るわね。それじゃまるで罪もない編集者を苦しめる、なまけものライターみたいだわ！」

ズキッ！

第140夜　芸術化される妖精たち

さてさて、こういった妖精の分類をみていると、ＲＰＧに出てくるような、一般的な妖精たちは、どこにもいないんだから困ったもんだ。ＲＰＧでの妖精といえば、いわゆるスプライトとかピクシーとかの、かなり小型の生物なんだけどね。

「そうですよ、やっぱり妖精っていったら、あの羽根を生やした、小さくてかわいい生き物じゃなくちゃ」

「いわゆるひとつの『ピーターパン』に出てくる、ティンカー・ベルみたいなやつかい。まあ、あれも妖精の形ではあるね。たぶんあのタイプの妖精は、16世紀ごろイギリスでよく描かれた、妖精画をもとにしてるんだよ」

なにしろイギリスでは、古くから妖精の話が残っているんだ。ギリシア神話の冥界の王プルート（ハーデス）が、フェアリーの王だという伝承があって、そのプルートの治めるフェアリーランドの女王がプロセルピナというんだよ。有名な『カンタベリー物語』にも、この妖精王たちの話が出てくるんだ。

このフェアリーランドが変形して、やがて妖精王オベロン（オウベロン）と女王ティタニア（タイタニア）の治める妖精王国になっていくらしい。これがシェイクスピアの『真夏の夜の夢』と『テンペスト』に出てくる、妖精の王国なんだ。

「シェイクスピアなんて、また黒田さんは、柄にもない高尚なネタを使ってだいじょうぶですか？」

よけいな心配はご無用ですよ。ここまでくれば話は早い。ようするにこの戯曲で出てくる、有名ないたずら妖精パックが、民間伝承ではピクシーと呼



ばれていたわけ。だからたぶんこのあたりから、人間よりもはるかに小型の、羽根を生やして空を飛び回る妖精たちが生まれたんだよ。

しかしその後は、妖精についてはあまり多くの発見はないんだ。画家などが妖精をモチーフにして、いろいろな絵を描くくらいかな。

「となると、その過程でどんどん芸術化されて、いまのような美しい妖精が誕生するわけですね」

「まあね、しかしそれでも、妖精はその出身を残してるから笑えるんだ」

「笑える？」

「たとえばティンカー・ベルさ。あれってティンカーだから“いかけや”にいた妖精なんだ。つまりきわめて初期の、家に住みついていた妖精のころの姿を、その名前に残してるんだよ」

第141夜

ゲームの世界の妖精たち

こうして時代は移り、やがて20世紀となる。ファンタジーＲＰＧの発明は、妖精の世界にとってもたいへんなインパクトだったんだよ。なにしろ人間が妖精を演じるなんてことは、シェイクスピア俳優でもなけりゃできなかったんだからね。

「でも、ファンタジーＲＰＧでは、スプライトやピクシーのキャラクターってあまりいませんよ」

「チッ、チッ、何を聞いていたんですか。ここでいう妖精は広義の妖精。つまりエルフやドワーフ、それに小人までをみんな含んでいる概念なのです」

「でもさっき黒田さんは、『あの包括的な妖精というのは、ＲＰＧの世界とはちがう概念だ』っていってたじゃないですか？」

「だからまあ……その、『Ｔ＆Ｔ』みたいにスプライトのキャラをつくれるＲＰＧもあることだし……」

「概念のちがいはどうしたんですか？」

「まあ、そのォ（昔の某首相みたいだな）、しょせんは戦闘が中心のＲＰＧでは、フェアリーのような繊細な生物の活躍の場をつくるのは難しいんだよねェ」

「まったくごまかしかたはうまいんだから！」

「えーと、それから妖精ファンなら泣いて喜ぶゲームもあるんだ。とはいえ、もういまじゃ手に入らないかな。『アルビオン』というボードゲームでね」

アルビオンというのは、イギリスの古い呼び名なんだけど、このゲームはまさにそのものずばり。歴史時代以前のイギリスを舞台にした、シミュレーションゲームだったんだ。

ただし普通のシミュレーションゲームと、ちょっと変わっているところは、なんとこのゲームは、「昔の大ブリテン島には、妖精王オウベロンのエルフ王国があった」という設定をしてるんだ。このオウベロン王が不在のときに、北に住むトロール族が攻め込んできて、大ブリテン島の各地で大戦争が起こるという状況なんだよ。

「わー、なんだかよくわからないけど、すごそうなゲームですね」

「まあね。中身は意外とマトモなボードゲームなんだけどね。ようするに雰囲気がウリだからなあ」

「それで戦争のあとは、いったいどうなったんです？」

「このころには、すでにケルト系の人間が大ブリテン島に移民をはじめていたようなんだ。そして妖精たちもトロールたちも、この戦いで力を使い果たしてしまい、やがて人間に追われるようにして、歴史から消え去ってしまった、というのさ。ストーンヘンジなどの謎の遺跡を残してね」

「ふーん、それはまたずいぶんかっこいいエンディングですね。でもそれじゃイギリスには、紀元前のころには妖精が住んでいたのかしら？」

「まあ、それも不思議ないよ。スコットランドには、いまでもネッシーがいるんだもの」

「そうですね。イギリスってやっぱりレトロなのね。黒田さんの70年代風のヘアスタイルと、さして変わらないんだわ」

う一む、今回はどうも機嫌が悪いみたいだなあ。しかし㊞さんが、じつは妖精族だとは知らなかったよ。だって妖精というのはカンシャクもちで、なにかというとすぐに怒りだすものなんだぜ！

RPGの王国

テーブルトーク RPGコーナー

The Kingdom of RPG



構成／冒険企画局

夏休みですね。冒険してますか？ 私、わきあかもがんばってます。

この間も、さるゲームの会に行き、RPGしてきましたが、初めて会う人たちとRPGというフィールドで、一緒に冒険するのは、やはりすてきだと再確認しました。

この夏も、暑さをものとせず、各所でRPGの大会も開かれているようです。

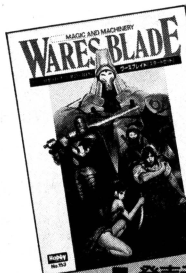
RPGはひとりじゃできません。仲間と、すてきな体験をさがしにいくのもいいかもしれませんよ♪

〈宛先〉〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16 市ケ谷KTビル
月刊コンプティーク
「RPGの王国」係まで

★★★★★★今月の★★★★★★

新作RPG！

この夏リリースのホビージャパンの新作オリジナルRPGのことを、制作者の皆さんにインタビュー！



WARES BLADE® ワースブレイド

発売元／㈱ホビージャパン
価　格／4500円［税別］
問合せ／03-354-9341

『ワースブレイド（以下ＷＢ）』は『フォーリナー』に続く、ホビージャパン社の国産オリジナルＲＰＧの新作だ。ファンタジーと巨大ロボット・ストーリーが融合した日本ならではの世界観が、非常に魅力的である。

その制作元である伸童舎で、お話をうかがってきた。

★　★

☆まずは『ＷＢ』の生まれたいきさつなどを、お聞きしたいのですが。

「数年前ですね。（テーブルトークの）ＲＰＧという、おもしろい遊びがあると聞きましてね。松本君（システムテザイナーの松本氏）にマスターをやってもらって、遊び始めたんですよ」

☆どうでした？

「もちろん、おもしろかった！ プレイしたメンバーというのが、僕たちのほかに、小説版ワースのイラストを描いてらっしゃる幡池裕行先生とか漫画家の伊東岳彦などがいらっしゃいまして（笑）。…… とにかく創作を仕事としてる人たちが、プレイヤーだったので、プレイの方も〝ドラマ（物語）をつくる〟方向に向かうことになって、非常におもしろいものになったんですよ」

☆なるほど。そして、それが膨らんだ結果、オリジナルのＲＰＧがつくられていった……。

「ええ。『ＷＢ』で気をつけたのは、マスターやプレイヤーが、プレイしているうちに、自然にドラマが生まれていくように、いろいろ気をつけたことですね。ルールなどもただ複雑にしたのではなく、イメージの元になるように考えてデザインしたつもりです」

☆では最後にひと言お願いします。



▲制作者の皆さんでテストプレイの風景

「ワースの世界は小説版（ソノラマ文庫〈聖刻1092〉シリーズ）でも展開されていますが、どちらが先とか正しいとかということはありません。小説をソースにプレイしてくれてもいいし、ＲＰＧ版をベースに、自分のドラマをつくってくれてもいい。そうやって、ワースの世界をいろいろな方向に広げていってほしいです」

☆本日はどうもありがとうございました。

PRESENT
この『ワースブレイド』を、３名の読者の方にプレゼント。希望の方は、このコーナーに投稿する際「ワースブレイド希望」と書き添えてください。

 イラスト／わきあかつぐみ

取材協力：伸童舎　千葉暁／日下部匡俊／松本富之（順不同敬称略）

テーブルトーク RPG Q&A



●はじめまして。ぼくはRPGを見たこともやったこともないんですが、最近興味をもち、やってみたいと思っています。いろいろな種類があるようですが、どうぞ、はじめてRPGをさわる人でも楽しめるRPGを教えてください。〈山形県山形市・景沢吉倫〉

●最近は、RPGも文庫判で発売されているので、書店などでも手に入ります。値段も安いですから、このへんから挑戦してはいかがでしょうか。

文庫判で出版されている主なRPG。

・トンネルズ&トロールズ(T&T)
(680円、社会思想社/☎03-813-8105)
・ソードワールドRPG
(640円、富士見書房/☎03-261-5375)

「T&T」は100種類以上の武器・防具が売物の、単純明快なRPG。ひとりでも遊べるソロ・シナリオもたくさん出ています。「ソードワールドRPG」は、魅力的な背景世界をもったRPGで、ストーリー志向のロールプレイをめざすなら、おススメですね。

★　★

●ファンタジー世界での人間の結婚適齢期とは何歳ぐらいになるのでしょうか？　それと16歳と8歳の姉妹というのは、ファンタジー世界ではおかしいのでしょうか？　〈兵庫県尼崎市・「真紅の剣士」ヴォルモス・ボーン〉

●ヴォルモス君のマスターさんは、自分の世界観によってのみではなく、彼の経歴を見て、それを生かしながら、シナリオをつくっているそうです(すてきなマスターさんですね)。

では本題。ほかにも「16歳のエルフはおかしいか」「10歳で冒険に出られるか」という同種の質問が寄せられてますので、まとめてお答えしましょう。

私は、かまわないと思います。

小説などとちがって、RPGという物語は、受け手である君たちがつくっていくものです。世界を動かすのは神の意志ではなくて、プレイヤーたる君たちなのです。

最近は、詳細な世界設定をもったRPGが多いですが、その設定も、あくまで君たちが自分の物語をつくるための助けなのであって、決して、絶対服従の対象ではないはずです。

結婚で思い出しましたが、私の仲間で、幾多の冒険の後、結婚したエルフのカップルがいました。その世界では、エルフは長命なかわりに出産率が低く(1%未満)、しばしば母体に死をもたらすと設定されてましたが……結局、彼らは子宝に恵まれ、4人の子供と幸せな家庭をつくっちゃいました。



世界の法則が曲がったわけですが(しかも、そうなった理由をマスターはとくに説明しませんでした)、このことにケチをつける仲間はいませんでしたよ。2人がどれだけ愛しあっているか皆知ってましたし、2人の経歴や性格を知る私たちは、彼らが幸せな家庭をもつ権利を当然もっていると思っていたからです。私たちの望みによって世界の法則すら変わりました。プレイヤーの行動によって、世界のほうが動いていったのです。これは、テーブルトークのRPGの魔法のひとつだと思うのですが。

ヴォルモスさんも我が道を歩いていきましょう。行方不明の妹さんがいつか見つかることを私も祈っています。

★　★

●私はマスターをやっていますが、友人でプレイヤーをしている魔法使いのSが、火炎びんを大量につくり、それでオーク、コボルトなど大量虐殺しています。「テーブルトークだから、このぐらいのアイデアは採用すべきだ」といわれると反論できません。こんな奴は、どうしたらいいでしょう。

〈愛知県春日井市・原落胤〉

●基本的には、S君は能動的で良いプレイヤーだと思います。自分の考えで行動してますから。あとは、君のほうが彼の行動にどこまで対処できるか……君のマスターとしての大きさが問われるわけですから、負けられませんよ(「対処」というのは、彼の行動を適当に「あしらう」ことではありません。どれだけ彼の行動を実現させ、彼を満足させてやれるか、ですよ)。

そのことを踏まえた上で、適当に理由をつけて、火炎びんの大量虐殺を、早々にやめさせてみることを勧めます。

そのとき、S君が火炎びんに固執し、新しいアイデアを試みないのだったら、彼の独創性もそこで止まってしまい、君も学ぶところは少ないでしょう。しかし、彼が新しいアイデア(どうせなら、だれもが驚く新しいアイデアがいいよね)を次々と出してきて、あの手この手と試みるようだったら、これは本物ですから、とことんつきあってみてください。きっとS君は最高のプレイヤーに育ち、君は、マスターとしての貴重な勉強をさせてもらうことになると思いますよ。

読者のお助けコーナー

●7月号のNINさんのハガキ。『D&D®』のAC9「モンスターマニュアル」によれば、全長3フィート(約90cm)のポケットドラゴンというモンスターが存在するそうです。〈大阪府堺市・OWL〉

●NINさんのポケット・ドラゴン、かわいかったですね。殺し戦うばかりがモンスターじゃありません。こーゆうのをもっと紹介してほしいところです。(わきあか)

※このページのテーブルトークRPGの質問に対する答えは、筆者(わきあかつぐみ)の解釈に基づくものです。

RPGの王国 おたよりコーナー

さーて、この新装開店から3回め。新企画のアイデアなども送られて盛りあがっているぞ!!

今月のタイトル画



▲岡山県・DMP
昔話ばかりになるのもイヤだけど、やっぱりそうだよね。初めての冒険は、忘れられない思い出なのです



▼東京都・E・D・S
渋いセリフがキマっているふたり。男のコの友情は、かくあるべきなのです

出会いの酒場と冒険への旅立ち

出会いの酒場。
それは、冒険の交差点。
煙と喧噪が渦巻くこの場所は、冒険の出発点であり、終着点でもあります。冒険者は、ここで仲間をみつけ、情報を聞き、冒険へと向かいます。吟遊詩人は、やがてあなたの冒険譚を歌うことになるかもしれません。今回は、酒場と冒険の始まりを特集してみました。

酒場にはさまざまな出会いが…



▲山口県・Keep Out
きっと見つかります。酒場にはなんでもあるのです



◀兵庫県・騒々主
こちらは、ぐっと渋い酒場の場面。あんたの明日に乾杯!



▲神奈川県・P島
冒険者は、だから帰ってこれるのですよね



▶大阪府・HIRO
酒場につきものの乱闘場面。こうやって新たな冒険が始まるのです(助けてやれって)

いろいろな冒険の始まり…



▶千葉県・井上馨
酒場だけが冒険のスタートじゃない。ひとり地平線をめざす人もいます

◀大阪府・松本一樹



◀長崎県・ろーれらい
こういうミステリアスな冒険のはじまりも、カッコいいんですよね



▶宮崎県・けうまくん
夢もロマンもなく、ローン返済のためにムリヤリ冒険に行かされる人たち?

RPGフリースペース

完成した形がなくて自分でつくっていくのが、RPGの魅力。君の世界はどんな色？

おひめさま大好き！



◀千葉県・渡邊久美
「冒険者の栄養剤」ってのがいいですね。そう、彼女らの瞳のために、男は今日も旅立つのです。



◀兵庫県・上杉あきら
ところで、このハガキ2枚とも女の子からなんだよね……

指輪物語ヨイショ



◀東京都・とーく
仲間と旅するのがすてきだって感じる1冊です（「ホビットの冒険」もいいよ）

今月の1枚



▲岐阜県・今井
そう。何がいたっていいんです

新企画をやろう

読者のみんなで、このページを盛りたてよう！

●新装して心機一転したところで、ひとつ企画を考えてみました。タロットカードってあるでしょ。そいつを読者のみなさまにオリジナルで絵を描いてもらうのです。コーナーにするなら1カ月に1カードずつ送ってもらったりするとすてきですよ。

（東京都・風のマント）

★おもしろいですね。1回めは大野真実さんに描いてもらうとか。

●読者の手紙でつくられていく都市のコーナーをつくりませんか。ある程度完成したら、地図とかも載せて、RPGに使えるようにできればいいと思うのですが。

（埼玉県・ウッ！魔）

★設定の他にもみんなで物語をつくったりとかもできそうですね。ほかの読者の皆さんも、何かアイデアがあったら、送ってください

オリジナルRPGワールド・ガイド

ユキリア見聞録 その3 猫のこと

文＝わきあかつぐみ　イラスト＝大野真実　©近藤功司／冒険企画局

ユキリアの第1紀（雨の時代、またはカタツムリの時代）、第2紀（火の時代、または竜の時代）に続く、第3紀のユキリアの支配者は、魔法種族の〝猫〟であった。

〝猫〟は定住と永続的な安定を好んだ。彼らが支配していた数万年は、文字どおり平和そのものだった。彼らもやがて〝人〟に支配権を譲ることとなるが、〝竜〟たちに比べると、ずいぶんスマートに世代交代を行ったようである。竜たちの姿が、現在のユキリアでほとんど見られないのに比べ、彼らはいまでもユキリア中で、のんびりと暮らしている。



もともと〝人〟は、支配することに飽きた〝猫〟たちが、めんどうくさい世界の運行を任せ、かつ自分たちの食事や暖かい部屋などを提供できるようにつくった種族であった。

〝猫〟たちは、そのひざを心地よい寝床にできるよう〝人〟を直立歩行生物に仕立てたが、



結果として、彼らはめざましい進歩をとげることとなった。ユキリアの第4紀〝人の時代〟は、こうして幕を開け、現在に至っている。

〈参考文献〉
「年代記」ユキリア公・編纂
「猫にきいた6つの話」ミセス・ジュナン著

クロちゃんケイちゃんの おやーってあげる♡



パソコンゲームのQ&A・㊙情報コーナーも新装開店して、はや3回目。さあ、元気にいってみよー！　って、今月はなんと3ページしかないのだっ!?
**　というわけで、ゲームの質問・㊢技・攻略法・マップなど、ドンドン送ってくださーい。㊒はキミの便りを待っているぞ。**

RPG QUESTION

デスブリンガー

クロ先生、こんにちは。ボクはいま、『デスブリンガー』をやっているのですが、まったく先に進めなくなりました。レスフィド城の王様に認めてもらい、ディムの砦の司令官と話をしましたが、どうやら、ミレアガルドというところに行かなくてはならないようです。けれど、どうしてもクラウドパスの先に行けません。仲間のしるしというアイテムが見つからないのです。行ける場所は全部行ったつもりです。どうか、お願いします。

〈愛知県名古屋市・林和広〉

まーだ、探し方が甘い！　キミは、仲間のしるしのある場所の目の前を通っていながら、見過ごしておるのじゃ。なんと、それは、レスフィド城のなか。ほら、牢獄へ行ったときに、囚人がなにか言っておったじゃろう？　壁の向こうから、うるさい音が聞こえるとか、なんとか。キミはきっと、昔の地下牢の跡までは見つけただろうが、なにもないと思って、ろくろく調べもしなかったのであろう。あそこで、囚人の言葉を思いだしていれば、きっと、もっと詳しく調べていたはずなのにな。じつは、あそこには隠し部屋があるのじゃ。壁に向かって進んでみたまえ。さあ、仲間のしるしを見つけたら、さっさと出かけよう。まだまだ、先は長い。ゲームはこれからじゃよ！

戦国ソーサリアン

初めまして、クロ先生。ワタシはいま、『戦国ソーサリアン』で、とっても困っています。シナリオ壱で、アシュラと戦うとき、どうしても、あの「やり」がじゃまで、アシュラを倒すことができません。どうしたら、あの「やり」を受けないで、アシュラと戦うことができるのでしょうか？　クロ先生！　教えてください。お願いします。頼りにしてますから。

〈埼玉県三郷市・森川緑〉

じゃまなら、取り除いてしまえばええではないかいな。そうじゃろ？　あそこは、やりがあるかぎり、どうしても戦いにくいようになっておるんじゃよ。だから、まずは、あのやりの発射装置を剣で攻撃して、全部こわしてしまおう！　アシュラとの戦いはその後じゃよ。

ピラミッドソーサリアン

こんにちわ、クロ先生。ボクは、『ピラミッドソーサリアン』をやっています。そこで、質問！　シナリオ四の嘆きの神殿で8階までは行けるのですが、そこで行き詰まってしまいました。困っているのは、スライムとファイヤーエレメントのいた部屋のつぎの部屋でのことです。ドラゴンが3匹いる部屋なんですが、ＦＬＹ使って扉まで行っても、扉が開きません。どうしたら、この奥に行けるようになるのでしょうか？　もう少しでクリアできるところなので、どうかボクに手を貸してください。

〈東京都品川区・小森慶太〉

ほい、キミはここまでに戦わなくてもいいドラゴンに会っているもんだから、8階のドラゴンとも戦わずにすまそうと思ってしまったんじゃろ？　もうしわけないがのう、このドラゴンたちとは戦わにゃあならんのじゃよ。3匹すべてを倒したとき、初めて、あの扉は開くようになっておる。つまり、こいつらが生きている限り、キミに明日はないのさ。では、敵に向かって、まっしぐらー！

ウィザードリィ4

『ウィザードリィ4』をやっているのですが、地上で、城に入るのに、合言葉を聞かれます。でも、その合言葉がどうしてもわかりません。いったい、どこに合言葉のヒントはあるのでしょうか？　どうか、教えてください。お願いします。

〈香川県丸亀市・バンパイアロード〉

いやー、『ウィザードリィ』というゲームは、ヒントがそのゲームのなかだけにあるわけじゃないから、まっこと、大変なんじゃよな。キミは『ウィザードリィＩ』を手もとに持っておるかのう？　では、地下10階まででかけて、あの懐かしきワードナ

に会いにまいろう。あそこのメッセージのなかに、この合言葉が隠されておるぞ。では、回顧の旅へと、行ってらっしゃーい！

マイト アンド マジック2

『マイト アンド マジック２』について教えてください。プラスクエストで、魔法使いの分だけがどうしても終えられません。悪のエリアはクリアできたというのに、善のエリアの後のほうだけがうまく行かないんです。アルファベットの順番を逆に並べればいいと思ったのですが、だめです。どうしたらいいのでしょうか？ もう、どうしたらいいのか、まるでわかりません。お助けください！

〈東京都品川区・森竹良〉

先月、このアクセスコードの割り出し方のヒントを書いたんだけど、それでも、お困りのかたがいっぱいなのよね。で、いろいろ調べてみたら、なんと、ここにはいくつかバグがあることが判明したの。そこで、悪のエリアのモンスターのいない扉のアルファベットだけ教えちゃいます！ ずばり、A、D、F、I。これをどう並べて、アクセスコードにするかは、先月のヒントを元に自分で考えてみてちょうだい！

ロードス島戦記

こんにちわ。ボクはいま、『ロードス島戦記』をやっています。そこで、質問なんですが、マーモへの行き方がわかりません。こんなところでつっかえているのはボクくらいでしょうが、どうぞ、教えてください。なお、ゴブリンの洞窟、暗殺団のアジト、ピラミッド、ミノタウロスの迷宮、ドワーフの大トンネル、ウォートの館、ミスティの村、トロールの洞窟、海賊船、南のファイアD、ブレードの宿屋、ユニコーンの角のクエストをクリアしています。

〈三重県四日市市・どぱらちゃ〉

おや、まあ、けっこう、進んでるじゃないの？ もうひと息よ。マーモへ行くにはまず、渡し舟を見つけなくっちゃ。では、カノンの沿岸に行ってみましょうね。そして、ブラブラ歩いていれば、すぐに出てくるわ！ おっと、もちろん、マーモの側を行くのよ、わかっているわよね？

サバッシュ

初めまして、クロ先生。どうか、助けてください。いま、ボクは『サバッシュ』をプレイしているんですけど、南ドルゲスタン大陸で流行っているという不幸の手紙がどうしても見つかりません。南ドルゲスタン大陸の町や砦はすみずみまで調べましたが、見つかりません。地下帝国配送センターというのが気になりましたが、やはり、ここにもありませんでした。しかたないので、無視して先に進んでいますが、気になります。どうか、助けてください!! ついでに、もうひとつ、北ドルゲスタン大陸の「幻惑の館」のトリックがわかりません。できれば、ふたつとも、答えてくださいませんか。お願いします。

〈京都府長岡京市・松田英明〉

うーん、あの手紙はほんとに運しだいのやっかいな代物なんだよね。キミはラーフのじゅうたんという便利なアイテムを活用しすぎているのじゃないかな？ じつは不幸の手紙はドルゲスタン地方のフィールドをブラブラ歩いていると、偶然に手に入るものなんだ。だから、じゅうたんで飛び回っていると、いつまでたっても手に入らないぞ。それでも、ちょっと歩いただけで手に入る人と、なかなか不幸の手紙のついた風船に出会えない人がいるだろう。キミの幸運を祈るよ。なお、この手紙は北ドルゲスタンの宝石泥棒の館で必要になるから、必ず見つけておこう。さーて、それから「幻惑の館」のトリックだね？ ここでは、右側の扉に入った後、どの部屋にも入らずに、まっすぐ進もう。それで、まず、パールには会えるだろう。最初にどちらの扉に入るか、部屋に入るか、入らないかで、行ける場所が変わるんだ。あとは、自分でいろいろ試してみたまえ。



クロ先生、ケイ先生、こんにちわ。『サバッシュ』で質問があります。ドルゲスタン大陸へはどうすれば行けるんですか？ ギャリバス３兄弟を倒し、ラーフのじゅうたんも取りました。このラーフのじゅうたんを使っても、ファルガナ、マラメイヤ、ホークンモラー、アルフールの各地方のどこの端からも出られません。もうひとつ、「プートスの許し」はどうすれば得られるのでしょうか？

〈愛知県豊橋市・ナイトメア〉

ドルゲスタン大陸へ行くには、プートスの神殿でプートスの許しを得て、となりのプートスのトンネルを通って行くのじゃ。そう、だから、問題はプートスの許しをどうやって得るかじゃ。ここに行くと、最初は、ある部屋にプートスの神官がいるだけ。「神殿内のすべてのプートス像に寄進せよ」と言われるのだが、寄進といっても、別に触れるだけでよい。しかし、そのプートス像はどこに？ 丹念にすべての部屋を見てまわると、どこかに必ずプートスが出現しておる。そこで寄進したらもう一度、部屋を回ると、また、どこかにプートス像。そうやってすべてのプートス像に会うのじゃ。ところが、ここにはひとつのトラブルがあってのう。最初に神官に会った後、いったん神殿の外に出てしまうと、永遠にプートスの許しは得られなくなってしまうのだ。だから、もし、キミがうっかりそうしたのだとすれば、プートスの神官に会う前にセーブしたところまで逆戻りせにゃならん。かわいそうじゃが、一種のバグらしいので、あきらめてくれたまえ。



♡H♡ QUESTION

ポッキー

『ポッキー』をやっています。1階の科学室の前に女の子が倒れているんですけれども、近づくと落とし穴に落ちて、それっきり何もできません。いま持っているアイテムはあんぱん、ロープ、写真、マッチ箱、湯呑、金さし、はしご、クロロホルム、たばこ、ろうそくだけです。

どうすればいいのですか？

〈神奈川県川崎市・浜之上　巨志〉

そう、持ち物がその状態のときに落とし穴に落ちると、そこで何もできなくなってしまう。

メッセージが出ないだけで、これは実質上のゲームオーバー。

落ちてから、主人公が「あんた、マッチかライター持ってないか？」と聞いてくるけど、マッチは最初から湿っていて使い物にならない。つまり「そこに来るまでにライターを手に入れろ」っていうことなんだ。

入手方法をズバリ書いてしまうとおもしろくないだろうから、ヒントにしよう。ある人の前で“たばこを吸う”コマンドを使えばライターがもらえるのだ。ちなみに校舎のなかにはいないよ。

㊙ TECHNIC

サーク

PC-8801SRシリーズ

ゲーム中で見つけたことなど…

●モルムの崖を上ったところにある砦のなかにスープが欲しいと言う男いますよね。その男に3回Ｎｏと答え、そのあとＹｅｓと答えると「ガントレット」がもらえます。でも4回目でＮｏと答えると、また取り戻されてしまいます。

●敵を壁や岩にぶつけて攻撃すると、ほとんどダメージを喰らわずに倒せます。

●得られる経験値が少なくなったモンスターも、防禦力の低いアーマーとシールドに付け替えて倒せば、始めと同じ経験値が得られます。

●何かがあるところではディスクがアクセスされますから覚えておいてください。人の話を聞いたあとでまたその場所に行ってみましょう。

●ズゥーンの誘惑にのるといつもとはちがったゲームオーバー・ミュージックが流れます。

〈香川県高松市・大内啓輔〉

うーん、細かいところまでチェックしているなぁ

サーク

PC-8801SRシリーズ

なんの役にもたちませんが、おもしろいコマンドを発見！ゴンドラに乗っていてゴンドラを止めているときは4か6キー、ゴンドラを動かしているときはスペースキーを押すと、自分のキャラが頭をかきます。

〈新潟県新潟市・たんちゃん〉

じつは、主人公はゴンドラに乗ると頭がかゆくなるんだ（冗談）。ホントになんの役にもたたないけど、おもしろいから許そう。

ロードス島戦記

PC-9801シリーズ

聖騎士の召喚方法を見つけました。

やり方は簡単。まずタクティカルコンバットで“メテオストライク”以外の召喚魔法を使います。

それに“リフレッシュ”の魔法を使うと、職業名が聖騎士になります。

ですが動くこともできず役にたちません。

〈岡山県倉敷市・ＪｏＪｏ〉

役にたたない聖騎士」召喚法、ねェ……。

タクティカルコンバット画面の飾りにでもどうぞ、ってところか？

ロードス島戦記

PC9801シリーズ

お得なリセット技を見つけました。

1、ラックのパーマネンス技

まずウォートの塔に行き、“ラック”を唱えてセーブした後、すぐにリセットをかけます。するとキャラクタのラックが（通常で）2倍になっています。ただしキャラクタの能力値は256で割った余りが入るので、この技をやり過ぎるのと逆に減ることがあります。

2、マスク使用技

「マスク　オブ　プリースト」とか「マスク　オブ　シャーマン」といったマスク類は、戦闘中にアイテムで使用すると、そのクラスの能力が使えるようになりますが、その後すぐに（一度もキャンプを張らずに）セーブしてリセットをかけるとマスクがなくてもそのクラスの呪文が使えるようになります。

〈北海道札幌市・西村延幸〉

魔術師が戦士の能力を持つよりも、戦士が呪文を唱えられる方が有効だと思うから、かなり使える技ではないかな。マスク類はすべての職業分あるようなので、いろいろ試してみるとおもしろいかも。



情報・質問募集中！

送り先／〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷ＫＴビル
コンプティーク編集部
「おせ〜てあげる♡」係



AVG WORLD
HYPER GENETIC CIRCUIT PANGAEA
パンゲア
9月1日、角川文庫よりパンゲア第二巻発売決定!!
「俺も自腹切って買うゾ!」(吉富画伯談)
パンゲアニュース速報
きたる8月27日、札幌・旭屋書店にて『パンゲア第一巻』発売を記念し、松枝蔵人先生の大サイン会が催される運びとなった。近郊近隣の愛読者各位はこぞって足をはこぶヨ〜ニ!!
時間：14：00〜15：00開催。
文・松枝蔵人(まつがえくろうど)
画・吉富昭仁(よしとみあきひと)
第九話

PART 1

大帝国のたそがれ

インカ最後の王トゥパック・アマルーがクスコで絞首刑に処せられたのは、西暦1572年9月24日のことである。インカが『白い人』——つまり、はるかなヨーロッパから渡ってきた残虐非道の侵略者、スペイン人とはじめて遭遇してちょうど40年が経過していた。この処刑によってインカ王を名乗る者の系譜は絶え、大インカ帝国は滅亡したとされている。

しかし、真実はどうなのか？

大帝国をささえていた最大の基盤である広域経済体制はそのずっと以前に崩壊していたし、かつてスペイン人をむかえ撃ったアタワルパひとりがひきいていた兵力だけで2万を数えたのに比べれば、ビルカバンバにたてこもってゲリラ戦をいどんだトゥパック・アマルーにつきしたがっていた軍勢は、数百とも、あるいは数十にすぎなかったとも言われる。その意味では、インカ帝国はかなり早い階段ですでに有名無実化していたのである。

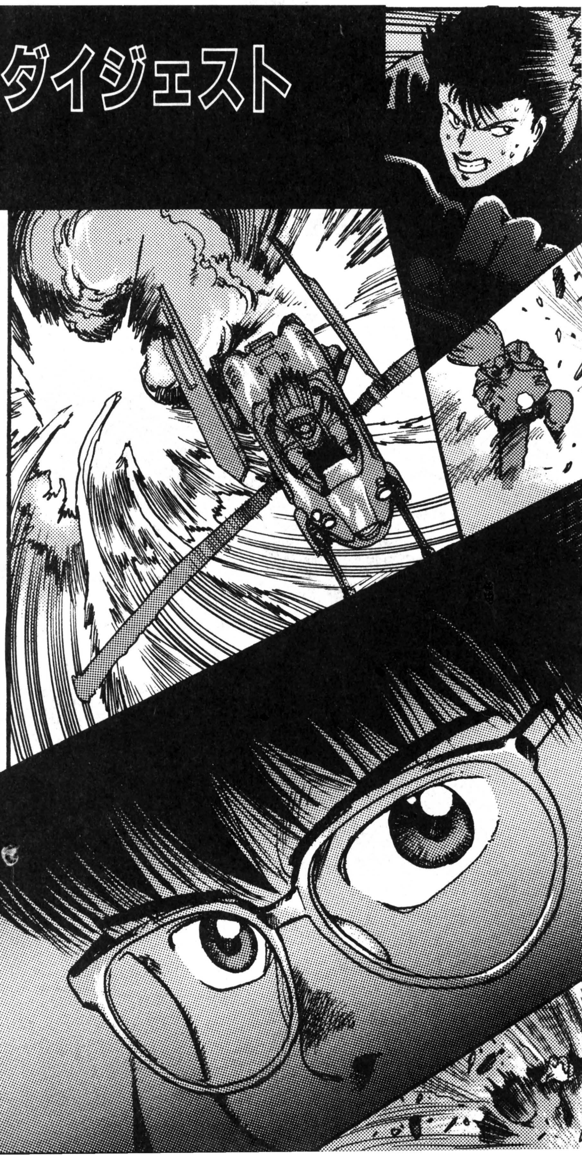
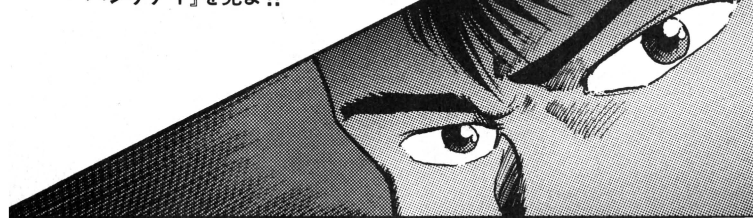
だが、ここで問題にする『真実』とは、そういった事柄ではない。

スペイン側の一方的な証言やとぼしい伝聞や記録によっては、トゥパック・アマルーが最後の拠点としたとされるビルカバンバとはいったいどういう場所だったのか——都と呼べるほどの街だったのか、それとも砦のようなものにすぎなかったのか、あるいは単に漠然とその地方一帯をさす名称であったのか、特定することができない。その問題がひとつ。そしてもうひとつは、トゥパック・アマルーがはたして本当に最後の王であったのかどうか——太陽の子孫とされる聖なる王の血統が、彼の死をもって完全にとだえてしまったのか、という疑問である。

現在までの研究、調査では、明確な解答をみちびき出すことは不可能だ。

が、しかし、イージィたちはついにその幻の都『ビルカバンバ』に到達し、アンデスの山のひとつをまるごとくりぬいて造られた驚異的な都市の姿をまのあたりにしたのである。そればかりか、インカの変遷を語ることのできる数少ない人物のひとりと、ほかならぬ

第一部旅立編（第1話〜8話）ダイジェスト
第二部〝彷徨編〟スタート!!

東京のフツーの高校生上条泉（イージィ）は、パソコン通信にまぎれこんできた謎のメールに誘われてクリスマスのニューヨークへ渡航した。そこで考古学の会合らしきものに参加するが飛行船に乗った正体不明のインディアンの襲撃にあう。美少女ルルを守り、ビルの吹き抜けから脱出。イブでわきかえる街を逃げまわった彼らは、イージィの旧友須永葉介（ヨースケ）に救われる。その後、イージィはサミュエルズ教授と名乗る科学者のもとへ送られ、驚異的なスーパーコンピュータ、〝テレグラム・サム〟のパートナーとして訓練を受ける。一カ月後、大多国籍企業ラインバック財団の会長であるルルの祖父に呼ばれ、彼女の両親を探しに南米へ行ってくれと依頼される。会長の秘書メドウズとコマンドの訓練を受けたヨースケを加え、インカ帝国の古都クスコに到着したイージィとルル。そこでメドウズの部下と合流し、サムとの協力で位置を推定した伝説の都ビルカバンバをめざす。アンデス上空でインディアンと空中戦になり、イージィの機転で抗戦するが、ついに撃墜されて脱出。メドウズとはぐれたイージィ、ルル、ヨースケの三人は原住民の村でルルの両親の痕跡を発見し、原住民の案内でいよいよビルカバンバにたどり着いた。そこはなんと、地底に造られたドーム都市だったのだ。サムの指示で謎の魔法陣も発見するが、よろこびもつかのま、捕虜にしたメドウズにナイフをつきつけてインディアンの首領が出現した——!!

詳しくは9月1日発売
『パンゲア1』を見よ!!

このビルカバンバで対面することになった。

その人物は今、ビルカバンバ1の高さを誇る宮殿の一室で、大きく切り開かれた窓にむかってたたずんでいる。インディアンの羽根飾りを頭上からすべり落とすと、漆黒のみごとな長髪が流れるようにその肩にふりかかった。その場に居あわせた者たちが一様にハッと息をのむほどの美しさだった。

いや、美しいだけではない。彼の背後に広がる壮大な古代都市――遺跡と呼ぶのがためらわれるほど完璧に保存された街と、そこをあまねく照らしだしている不思議なあわい光。それらがすべてあいまって、その若者に注目している者たちを妖しく魅了し、時空を超越した古代の一場面を見ているような錯覚をあたえるのだった。

女のものと見まがうような形のよい唇がわずかに開き、「わたしの名はアタワルパ、インカの正統につらなる最後の生き残りだ」と名乗った。そして、数百年前アンデスの山々を舞台にくりひろげられた血ぬられた光景が、その唇をかりてありありと再現されていったのである。

……雨が間断なくふりつづいていた。その中を、道なき密林を踏みわけて先を急ぐ3人の兵士がいた。いずれもかなりの手傷を負い、しばしばグッショリと濡れそぼった草むらに倒れこんだが、またすぐに立ちあがり、敵に聞きつけられることを恐れて小声でたがいをはげましながら前進をつづけた。

やがて彼らは先行する一隊に追いついた。彼らの声に不安げな表情でふり返った数十の顔は、その半数以上が女や老人、いたいけな子どもだった。

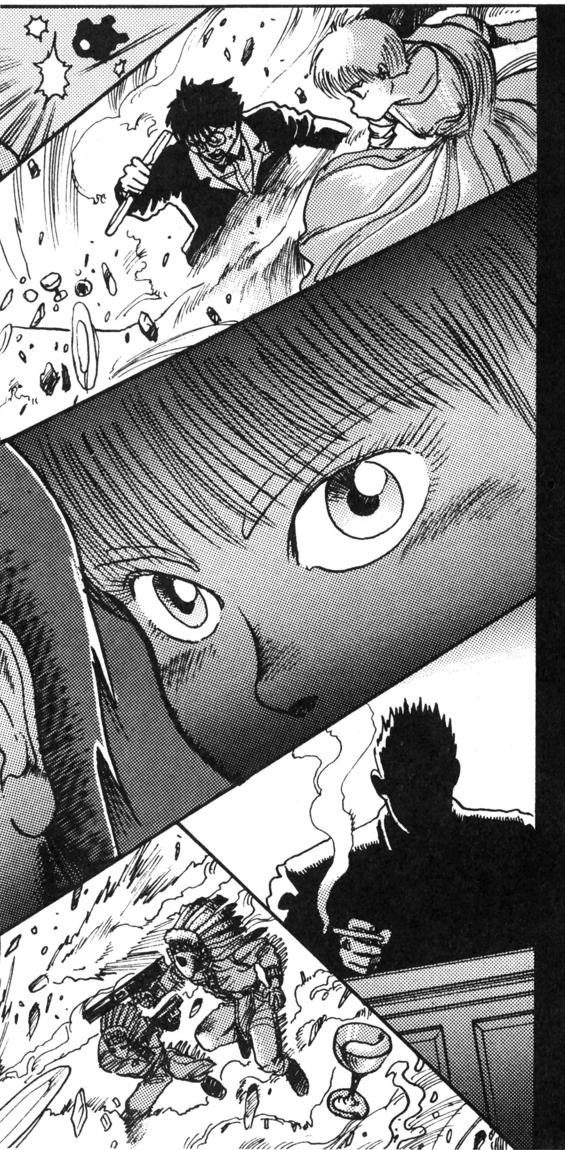
若いひとりの兵士が、手あてをしようととりすがる女を乱暴に押しのけ、木陰に仮設された天幕に駆けこんだ。

「王よ――」

若者は中でひとり座す人物の前にひざまずき、そう言ったきり絶句した。

「アタワルパか……その様子では最悪の目が出たようじゃな。奇襲戦法を用いるにも兵員が必要なもの。すでにわれわれにそれだけの余力はなかった。失敗はそなたの責任ではない」

王は若い兵士をなぐさめるように言った。その声にはインカの民を統べる者の気概は感じられなかった。逃避行をつづけるうちにできた天幕のほつれ目から落ちる雨滴が王の肩を濡らしていたが、それをさけようともしない。







「もはやどのような抵抗も無益じゃ。今さらとは思うが、せめて最後まで余と行をともにした者たちの命だけは助けたい。明朝、余ひとりで白い者どもの元へおもむこう」
「わたくしも参ります。王おひとりを犠牲にはできません」
「いや、そなたには天幕の外の者たちを守ってもらわねばならぬ」
「しかし、兵士は王あっての兵士。主を失って生きのびることはできません」
「そなたは兵士ではない」
「は……？」
若者は意外のおももちで王を見た。
「アタワルパというそなたの名を不思議に思ったことはないかな？」
「はい。アタワルパは〝王〟をさす名。一介の兵士としては不つりあいな名だとはつねづね……」
「そなたは余の実の息子なのじゃよ」
「ま、まさか!?　この期におよんでそのようなご冗談を——」
「冗談ではない。白い者どもがインカの地を侵してよりすでに40年、余はインカの王族が絶えるこの日をとっくに予期しておった。それにそなえ、余はひそかに王位を継承する子をもうけた。それがすなわちそなたなのじゃ」
「王のお言葉とあらば信じもしましょう。しかしながら、王よ——いえ、あえて父と呼びましょう——わたくしは何のために王になるのですか？　統べるべき民も国もすべて奪われ、それでも王と名乗れましょうか？」
「民はそなた自身の手で生み育てるのじゃ。白い者どもの手がけっしておよぶことのない土地が、王家に伝わるこの古いキープに記されておる」
王はリャマの毛で作られたひもを手渡した。文字を持たぬインカにとってキープは重要な記録方法だった。
「そなたらが最後まで守りつづけてくれたあの砦を、余はわざと〝ビルカバンバ〟と呼んできた。敵にあれが最後の拠点だと思いこませるためにな。しかし、インカにはもうひとつ、最後の、そして未だかつてだれも踏み入ったことのない場所が残されておる。それが本当の〝ビルカバンバ〟じゃ」
「本当の……〝ビルカバンバ〟！」
「そうじゃ。そなたは若者たちと女子どもを連れてその地へ逃れよ。無事に到達したあかつきには、新王ウィラコチャの名乗りをあげるがいい——」
翌朝、トゥパック・アマル一王は老い先みじかいいく人かの側近だけをともなってスペイン軍に投降した。
アタワルパにひきいられた人々は、前夜のうちに野営地をひきはらい、幻の都ビルカバンバをめざした。
帝国各地の反抗運動の象徴となっていた神聖王を捕えたことで、スペイン人によるアタワルパ一行の追跡はぐっと手うすになった。しかし、それによって一行の道行きが楽になったかといえばそうではなかった。突然王子となった一兵士を信用せずに離反する者、敵に通じてみずからの命だけをながら



えようとする反逆者も出た。困難な旅についてゆけず、脱落した者の数は、もちろんその何倍にもおよんだ。

アタワルパ自身、内心ひそかに疑問をいだいていた。

（街というものは、いかに小さいものであれ人の集まりによって形作られるものだ。人の踏み入ったことのない都などというものが、いったいこの世にありうるものだろうか……？）

スペイン人の目をさけるために便利なインカ・ロードをあえて使うことをしなかった一行が久しぶりに目にした人工物は、ビルカバンバの入口につづく太陽の門だった。

人々の間にようやく確信にみちた笑みがひろがった瞬間、スペイン人の追手が放った銃弾がアタワルパのほほをかすめた。

（ここまでたどりつきながら——）

アタワルパの胸に無念の思いが広がった。と、そのとき、ビルカバンバがあるという山の頂上あたりからまばゆい光がさしそめ、スペイン人がひそむ木立ちを一瞬にして焼きつくしてしまったのだ。

やがて7層の迷路を抜けてビルカバンバの街を目にした人々は、だれからともなく歓呼（かんこ）の声をあげた。

「神の都だ——」

「神がわれらにあたえたもうた地だ！」

アタワルパは目を輝かせた。

（そうだ、ビルカバンバは神の作られた聖なる街だったのだ——!!）

PART 2
貴公子アタワルパ

「神が……作った……都……」

イージィは思わずその言葉をとぎれとぎれにくり返していた。

神の作った都ビルカバンバ——それが、まぎれもないその都が、インカの生き残りたちがはじめて目にしたときとほとんど変わらぬ姿で、さらに数百年をへた今日も存在している……イージィはめまいに似たものを感じた。

（人っこひとり見えない通り、影というものを持たない建造物、風が吹かず葉がコソリとも音をたてない樹木……ここには時間の流れがない。永遠に時を止めた街なのだ。神の民、インカのために用意された、最後の地、永遠の安息の地——）

語り終え、ビルカバンバを見おろすアタワルパの瞳には、憂愁ともなんともつかない深い色がたたえられている。

「王子（プリンス）さま……」

ルルがウットリとした表情でつぶやいた。そのときのアタワルパを見れば、だれもが彼とそして彼と同じ名を持つインカの兵士を混同したにちがいない。

しかし、ふり返ったアタワルパの顔には皮肉っぽい笑みが浮かんでいた。

「フフン、ばからしい。みんなたわごとだ。センチメンタルなおとぎ話にすぎん」

ロマンチックな夢想にすっかりひたっていたルルは、それを語った当人にいきなり現実に引きもどされ、目をパチクリさせた。

「ど、どうしてよ!?」

「街の様子を見て気がつかぬか。人が生活したような痕跡はまったく残っていない。神の街だから汚さぬように細心の注意をはらったのかもしれんし、ここを発つとき完全に元の姿にもどしたのかもしれん。が、しかし、いずれにせよわれわれの先祖はここを去ったのだ。神が約束した土地ならば、どうしてふたたびここを見捨てて流浪の旅に出たのだ。おかしいじゃないか？　そうは思わぬか、え？」

アタワルパは意外な語気の強さで問いかけた。その問いは、イージィたちというより彼自身にむけられたものらしかった。彼はだれの答えも待たず、ふたたび語りだした。

――インカの生き残りたちは、数年はここで暮らしたらしい。しかし、どういう理由でかここを離れ、二度ともどることはなかった。

インカ・ロードも果てた熱帯の密林を苦労して北上し、北米大陸へと渡った。そして、彼らよりもずっと原始的な生活を営んでいたインディアンにまじり、インカの子孫であることなどおくびにも出さず、何百年も隠れすんだのだ。スペイン人同様にイギリス人やフランス人が移民と称して彼らの土地を侵略していくのを、じっと黙ってたえしのびながら……。

「一族の中には、新たなる『白い者ども』に対して抵抗をこころみる者ももちろんいた。だが、歴代の王たちは、ずっとその勇敢な者たちの意思を無視しつづけたのだ。無抵抗こそが神の御心にかなう唯一の道だと言ってな」

アタワルパは吐きすてるように言った。彼の放言についにたまりかねた部下のひとりが一歩進み出た。

「王子、たとえあなたといえども神を冒瀆することは許されませんぞ」

「うるさい。わたしはやりたいようにやる。いちいち口を出すな！」

端正な顔が神経質にゆがんだ。

「ひとつ聞いてもいいですか？　じゃ、それまでずっと無抵抗で通してきたあなた方が、今回にかぎって積極的にぼくらの妨害に出たのは、どういうわけなんですか？　やっぱりこのビルカバンバの問題は別だと……」

イージィは慎重に言葉を選びながらアタワルパに問いかけた。

「それは、むろん……むろんその通りだ。ここは今や、われわれがインカの末裔であることの最後のよりどころとなってしまったのだからな。先祖が沈黙をつづけているうちに、国土はもちろん、人民の混血はすすみ、インカの精神は失われてしまった……」

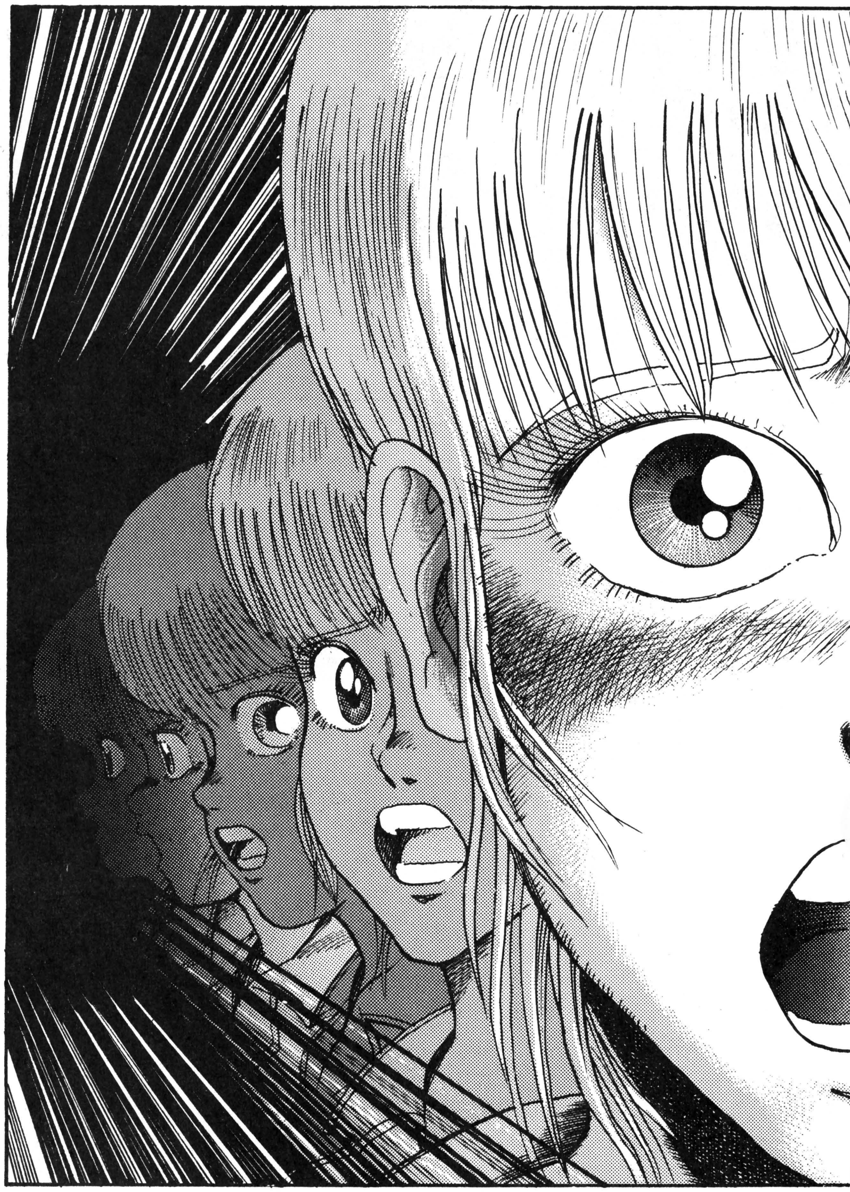
アタワルパの言葉はつぶやきになって消えた。ふたたび眼下の街に転じられた目に、憂いの色にまじって鋭くキラリと光るものがあった。

(迷っているんだ――)

イージィは直感した。

(彼の言葉にはウソはないだろう。彼は自分がインカである証しを守るために戦っているんだ。けれど、そこに小さなひっかかりがある。彼を迷わせているものとは、もしや……)

時の流れが止まった街――ひと気のない街――人々がついに居つくことのなかった街――神の都。神の……。



イージィはハッと長身のアタワルパを見上げ、もう一度質問した。
「あなた方は、どうやってルルの両親がビルカバンバを発見するだろうということを知ったんですか？　だれが彼らのことを教えたんですか？」
その言葉はアタワルパをギクリとたじろがせた。が、しかし、彼の顔が青ざめたのは、ほんの一瞬にすぎなかった。東洋人に似た感情の読みにくい表情をとりつくろうと、たくみに質問をそらした。
「聖域を侵そうとする者の悪業が露見しないわけがあるまい。あのふたりはいけにえとして神にささげられたよ」
悪魔のようなまなざしがルルにむけられた。ルルは驚きと恐怖で全身をこわばらせ、ロウ人形のようにその場に立ちすくんでしまった——!!

PART 3

ラインバックの密命

ルルは、『いけにえ』という恐ろしい言葉にふるえあがったが、両親が死んだということにうまく結びつけられなかった。事態をちゃんと把握できないもどかしさがつのると同時に、一方で両親の死なんて考えたくもないと拒否する気持ちが強く働いていた。ルルの表情は、ふたつの感情のせめぎ合いのためにクルクルと変化した。気持ちを落ちつけるには、彼女はもうだれかにそれをぶつけるしかなかった。
「ど、どうしてパパとママは、いけにえになんかされなきゃなんないの!?」
アタワルパはことさら冷静によそおうことでそのホコ先をかわした。
「そのわけは、ほら、その男がいちばんよく知っている。メドウズ、きみはこの子の両親を探すこととは別に、彼らがラインバックから受けていたのと同じ命令を受けているはずだ」
「メドウズ……そ、それはホント？　おじいさまはどんなことを命じたの？　なんでママたちがそんなむごい目にあわなくちゃなんないのよォ。ねえ、言ってちょうだい。お願いっ！」
ルルは、無表情なままのメドウズにすがりついた。
「それは……ラインバック財団会長としてのご命令なのです。ルルさまといえどもお教えするわけにはいきません」
「メドウズの石アタマっ！　だって、そのせいでパパとママは殺されちゃったのよ!!」
ルルは感情を爆発させ、ワッと大声で泣き出した。だが、メドウズはあい変わらずおし黙ったきりで、わずかに顔をそむけただけだった。
そこにスッとアタワルパの手がのび、ルルの腕をつかんで引きよせた。
「聞いただろう。メドウズはしょせん大企業のやとわれ犬。血も涙もない。おまえがどうなろうとかまわないのだ」
「な、何すんの!?」
アタワルパの手がルルの細い首にゆっくりとさしのばされた。
「やめろ。ルルに乱暴するなっ！」
イージィが叫んだ。
「メドウズ、てめえ、そんなに命令が大事なのかよ。見そこなったぜっ！」
ヨースケはそうわめくが早いか、拳を固めていきなりメドウズになぐりかかっていった。不意をつかれたメドウズは、パンチを間一髪でかわしたものの、ヨースケの体当たりをくらって石壁にたたきつけられた。ウッとうめいて体を折ったメドウズめがけ、ヨースケがダメ押しのパンチをたたきこもうとおどりかかる。しかし、メドウズはやられたふりをしていたのだ。クルリと体を入れかえ、ヨースケの腕をうしろ手にねじり上げた。
「おい——」
メドウズは、そのままの体勢でアタワルパに呼びかけた。
「ルルさまがどんな目にあおうが、わたしは見とどける。だが、このうるさいガキどもに見せるわけにはいかん。こいつらをどこかにやってくれ」
「ま、まさか裏切る気じゃ……!?」
イージィがうめくように言った。
「フフフ、そういうことか。よかろう。外野でワアワア騒がれては、まとまる話もまとまらないからな」
アタワルパがあごで合図すると、イージィたちをたちまちライフル銃がとり囲んだ。
「イージィーっ、ヨースケーっ！」
銃身でこづかれて宮殿の石段をおりはじめたイージィたちの背後で、悲鳴まじりに叫ぶルルの声が、冷たい石の壁に何度も反響した。
「ルルが……」
イージィは、高い石段をおりきったあとも、何回も宮殿のほうをふり返ろうとしては、両側にひかえたインディアン姿のインカの男たちに肩を突きとばされた。
「イージィ、思いきりが悪いぜ。悲鳴を聞いてイライラしててもしようがねえ。さっさと歩こうや」
めずらしいことに、ヨースケは抵抗するどころかドンドン先へ進んでいく。ふたりのインカの男さえ足をはやめなければならなかった。
イージィたちは大通りを横切り、とある一軒の家に連行された。床に石の重そうな上げぶたのついた穴がポッカリ開いている。この地下室の中に閉じこめておくつもりらしい。一方の男が床にライフルを置き、上げぶたをゆっくりと持ち上げた。
——と、そのとき、ヨースケの体がいきなりクルッと回転した。
イージィたちの背後に立ってライフルを突きつけていた男は、その気配を察して一歩さがったが、かまえたライフルの銃身を蹴り上げられ、思わず扉にもたれかかった。
「イージィ、そっちを——！」
ヨースケの声よりはやく、イージィはもうひとりの男が床に置いたライフルにとびついていた。が、男も上げぶたを放り出してライフルに手をのばした。1挺のライフルをめぐって激しい奪い合いが起こった。先にライフルをかかえこんだのはイージィだったが、男はその上から馬乗りになり、銃をイージィからもぎとろうとする。
突然、男の手足が不自然にけいれんし、その体がグッタリとイージィにもたれかかってきた。その下からはい出すと、戸口のそばにもうひとりのインカの男が倒れているのが見えた。その



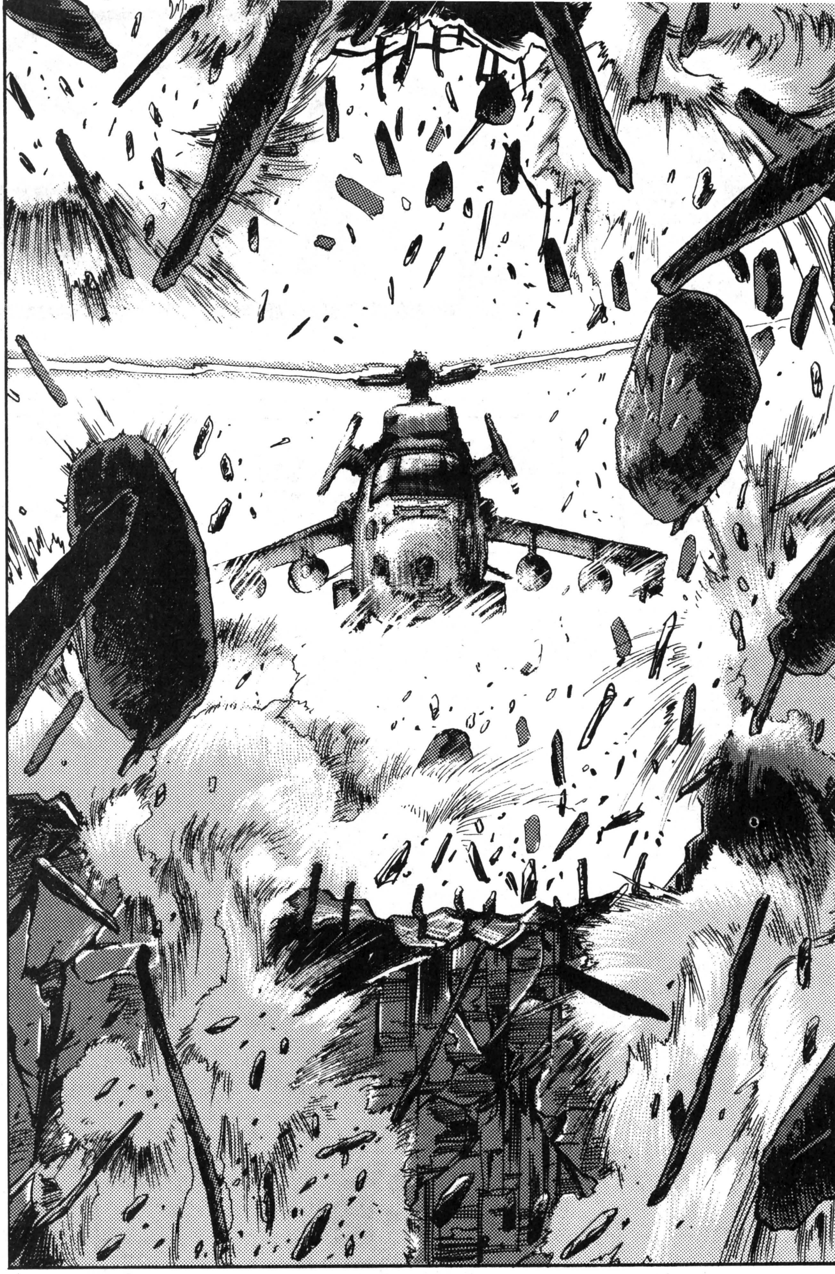
男のライフルをこわきにかかえたヨースケが、得意げな顔で立っていた。
「だから言ったろ、イージィ。さっさと行こうってな。ざっとこんなもんだ」
「どうやってやっつけたんだい？」
「これさ——」
ヨースケはヒラヒラしたカードのようなものを指でつまんでみせた。
「超極うすのカード型ナイフさ。持ち方によってピンと堅い刃物になるんだ。服の裏なんかにコッソリ隠しとけるすぐれモンだ。毒が塗ってあるから気をつけねえと、こいつらみてえに全身マヒってことになっちまうぜ」
「ヘエ、そんなもの持ってたのか。コマンドの訓練受けただけあって……」
「いーや、使い方をならっただけで、おれはこんなぶっそうなもの持っていやしねえ。実は、さっき宮殿でのなぐり合いの騒ぎにまぎれて、メドウズがこっそり渡してくれたんだ」
「なんだって、メドウズが——!?」

PART 4

一発逆転脱出計画

「おい。イージィ、どこ行くんだ？」
あやうく自分たちの牢屋になるところだった建物をとび出し、イージィが宮殿のほうへ引き返そうとすると、ヨースケが呼びとめた。
「どこって、決まってるじゃないか。ルルたちを救い出すんだ！」
「せっかちだな。ノコノコ乗りこんでっても、あのふたりを人質にとられりゃ、手も足も出ないじゃねえか」
「そ、そりゃそうだけど……」
「いいか、いくら広くてもここは穴ぐらの中、しかも敵地ときてる。第一に考えなきゃならねえ問題は、こっからどうやって脱出するかだ。ルルとメドウズを救出する方法を考えるのはその次だ。せっかくあいつらを助けても、逃げ場を失っちゃ意味がねえ」
たしかにヨースケの言うとおりだ。ルルたちの救出とビルカバンバからの脱出は、切りはなして考えることのできない、ひと続きの行動なのだ。激情にかられた突進など、何よりもつつしまなければならないことだった。
「でも、こうしてるうちにも、ルルの身に危険がせまってるかも……」
「あそこには、おれたちなんかより何倍も抜け目のねえメドウズのおっさんがいるんだ。おれたちは、おれたちのやるべきことを考えるこったぜ」
「うん、そうだったね——」
イージィは、ほんのわずかでもメドウズを疑ったことを後悔していた。
ヨースケが彼からこっそりと武器を渡されていたと聞いた瞬間は、意外な贈り物をありがたいとは思ったものの、自分たちの身は自分たちで守れと突きはなされたような気分だったのだ。
しかし、こうなってみればメドウズの意図は明白だ。わざとイージィとヨースケを宮殿から遠ざけ、脱出のチャンスを狙わせた。が、それはイージィたちを逃がしてやろうなどという甘ったるい思いやりなどではない。イージィたちが自由になれれば、救出してくれるかどうかは別として、それがひき起こす情況の変化によって、メドウズ本人とルルにも脱出の望みが生じるかもしれないのだ。
（わずかでも可能性があれば、それにすべてを賭けてみる——そういうことだろうか？　やっぱり戦闘のプロフェッショナルはすごいや！）
イージィたちは、メドウズの期待に応えて形勢逆転する方法を発見すべく、広い街のあちこちを注意深く歩きまわった。やがて突き当たった場所は、石の橋がかかった暗い掘わりだった。
「底のほうでヘンな音がするぜ」
「光るものも見えるよ。あの色……あっ、そうか、インカ人の超小型ヘリだ。この奥に、きっとヘリの発着できるような、外界とつながった別の出入り口があるんだよ！」
だんだん目が暗さになれてくると、例の見なれたヘリが10機近く並んでいるのがわかった。
「とうとう見つけたぜ。これを利用しない手はねえ——！」
ヨースケは目を輝かせた。
さっそくふたりは脱出計画を相談し、

２手に分かれて行動を開始した。
　イージィは、さっき奪ったライフル銃をかかえ、宮殿へと引き返した。
　さいわい、イージィたちを連行した者がもどらないことはまだ不審に思われていないらしく、警戒も手うすで、案外アッサリとあの部屋の戸口まで近づくことができた。
　イージィのひそむ位置からは部屋の全体を見渡すことはできず、惨劇が起こったかどうかわからない。窓辺に立つアタワルパの声がもれ聞こえた。
「……なるほど、あの魔法陣はビッグ・ジェネレイターと呼ばれているのか。で、ラインバック財団は、なぜあれを狙っているのだ？」
「知らん。わたしはその存在を確認しろと命じられただけだ」
　そっけなく答えた声はメドウズのものだった。ルルの声はしない。イージィは今すぐにもとび出したかったが、ヨースケはまだ現れそうにない。冷静さを保つために、今の会話の内容のことを考えた。
（〝ビッグ・ジェネレイター〟だって……そういえば、例のニューヨークの会議の場でその言葉を聞いたような気がする。メドウズがあの魔法陣を見つけろとひそかに命令を受けてたってことは、ルルの両親もそのためにビルカバンバをめざしたんだろうか――？）
　もうひとつ、さっきアタワルパの話を聞いたときから気になっていたことがある。イージィは、なぜかアタワルパが迷っているという風に感じたのだった。
（ぼくが、ラインバック財団の動きをどうして知ったのかとたずねたら、彼はわずかに動揺を見せたのだ。そして、どうやらビッグ・ジェネレイターなるもののことも、どういうものかをほとんど知らないし……）
　ビルカバンバの街を見下ろすアタワルパの目にチラリとひらめいた光は、この街に対する嫌悪感だったのではないだろうか？　それは、イージィがこの街に非人間的なものを感じたのと似ているのではなかろうか……。
（もしかして……もしかして、アタワルパも、ぼくらと同じなんじゃないのかな？　何か、巨大で、見えざるものにあやつられ、おどらされているような、そんな違和感を感じているんじゃないだろうか……？）
　イージィがそんな奇妙な考えにふけっているときのことだった。突然、足元から突きあげるような、ズーンというにぶい衝撃が伝わってきたのだ。
（ヨースケか――！）
　イージィはパッと顔を輝かせた。
　それはふたりで練りあげた一発逆転の計略だった。イージィと分かれたヨースケは、超小型ヘリを乗っとり、宮殿にむけて攻撃をしかけることになっていた。その陽動作戦にインカ人たちが動揺し、注意がそっちにむけられた瞬間を狙って、イージィがルルとメドウズを救出する手はずなのだ。
「おおっ――!?」
　インカ人たちがどよめき、窓のほうへ駆けよっていく。イージィは、チャンスとばかり部屋にとびこんでいった。
　――が、その場に居合わせた全員の目を奪っている光景を見て、イージィは次にとるべき行動を完全に忘れ去ってしまった。なんと窓のはるかむこうのドームの壁がポッカリと崩れ落ち、そこから巨大な銀色の爆撃ヘリがゆっくりとビルカバンバ上空に侵入してくるところだったのだ――!?



つづく

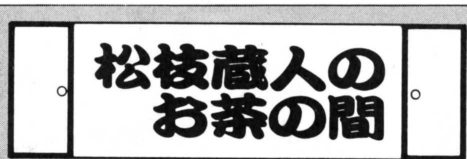
ビッグ・ジェネレイターとは？　そして爆撃ヘリの乗り手は敵か、味方か？



パンゲア FAN倶楽部



松枝蔵人のお茶の間



パンゲア第一部"旅立編(たびだち)"がまとめられた、『パンゲア1』が角川文庫から9月1日に発売されます。皆さんの要望にようやくこたえられます。ぜひ読んでくださいね！



◀岡山県　小林三剛君

キミの狙いどおりに掲載だ。このハガキは無視できない力をもっておる。しかし、ムツゴロウとは……。



東京都　みはらさくら君▶

元気なおハガキありがとう！　吉富画伯も上京してバンバン頑張っているので応援してくれよな。



◀大阪府　中尾友紀子さん

絵はつたないながらも愛情が感じられます。これからもルルをよろしく。



◀栃木県　氏家太郎君

最近、妙なイラストを描いてくれる人が多いな。モアイですか。……。

めっせーじふろむ松枝蔵人

え━、今月はお知らせせがたくさんあります。まず『聖エルザ』のCDとカセットが発売されること。私のつたない作詞の聖エルザ校歌と、ファンクラブ誌に発表しただけで幻の作品になっていた『恵利ちゃんのニックネーム秘話』の再録が入っています。それから『パンゲア』の第1巻。9月1日発売ですが、早いところでは一週間前くらいには書店に並ぶそうです。その発売にあわせて札幌でサイン会もあります。北海道の読者諸君、たっくさん集まってくださいね。吉富君の新しいソーサリアンもコミコンで始まるので、そっちもぜひヨロシク。先月のおハガキから宮崎の松田さんに色紙を、千葉の内田さんにテレカを差し上げました。



◀静岡県　牟田祥久君

みんな変わり果ててしまって……。どうにかしてくれよ。コイツラ……。



◀熊本県　古庄寛之君

オイオイ！　こんなところでケンカしないでくれよ。2人ともさぁ。

吉富昭仁の屋根裏工房



みんな！　夏休みは楽しいかい⁉　僕は今年からあの太陽ギンギラの宮崎から離れ、また楽しかった高校時代にも別れを告げ、夏休みがないんだよ〜!!

▼神奈川県　落合真太郎君



ありがとう！　それにしても強引なリクツですねェ。2人がとてもカワイイ。

▼埼玉県　山崎のりお君



何⁉　美少女が少ない？　ルルの今後の活躍に期待しようじゃないか!!

▼埼玉県　森川緑君



小学生ですか。とっても絵がうまいんですね。カラーでお見せできないのが残念。

お便り待ってま〜す!!

お〜い暑いよ〜!!　でもパンゲアは第2部彷徨編に突入〜！　ビンビンに盛りあがってくかんね。これからもドンドンお便りしてくれ。あて先は　〒102 千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル　両コーナーまで。

 このコーナーに掲載されたお便りの中から、松枝・吉富両先生のサイン入り生イラストとパンゲアオリジナルテレカを各1名様にプレゼント！

第9回 パンゲアWORLD-WIDEクイズ

第2部突入記念クロスワード

パンゲア本編もいよいよ単行本第一巻が発売されるし、このコーナーも負けずに手をかえ品をかえ頑張るゾー!! さて、今回は第2部〝彷徨編〟突入を記念して、クロスワードパズルをつくってみました。右下のヒントを読んで、ジーックリ考えてくれ。もう一度パンゲアの第一部（1話〜8話）を読み返そう！ タテ、ヨコのヒントに沿って全ての枠をカタカナで埋めてくれ。そうすると、太い線で囲まれたＡＢＣの枠の文字を組み合わせると、パンゲアに登場するある人物の名前になります。その人物のニックネームを答えてください。

正解者の中から５名の方にいつものようにコンプオリジナルＴシャツをプレゼントするからね。ドンドンワールドワイドクイズ宛てにハガキを送ってくれよな！

1		2	3	4	
	■	5			■
6		A	■	7	8
	■	9	10	■	
11	12			13	
14	C		■	15	B

タテのカギ

1 インディオたちが神の調べとよんでいた曲は？
2 コンピュータで絵や記号が表示される部分
3 コンピュータなどの入力部に書いてある文字
4 オムニ＝スキャナがあれば○○○が無くても大丈夫
8 ヨットやボートなどを留めておく場所です
10 ムーもアトランティスも、元はこうだった？
12 クリのトゲトゲの部分
13 フォルクローレでおなじみのコンドル、ハゲ○○とも言います

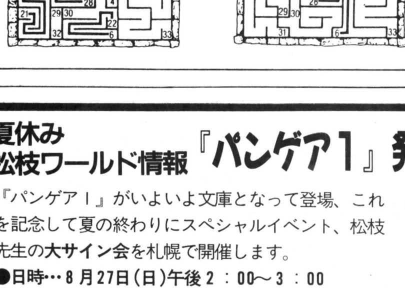
ヨコのカギ

1 ＦＣＰビルを襲った飛行船、機体の横に描かれていた絵は？
5 スペインに滅ぼされたアンデス最後の国
6 「無手数料による送金」から国際犯罪ではよく登場する○○○銀行
7 アンデスの国ともいえるペルー共和国の首都は？
9 ○○アンプ、○○オリンピック、○○ステージ
11 監督、演出をする人です
14 思いにもかけないこと
15 ルルが日本語をおぼえても書けるのはこれぐらい？

ゲームデザイン／スタジオＫＡＢ

第８回重層迷路答え

正解はズバリ『143』。Ｂ１からＢ４までのルートは下のイラストを見てね。階から階へ何度も移って行くからシッカリ数字をチェックした人の勝利だね。



夏休み 松枝ワールド情報『パンゲア1』発刊記念　松枝先生の札幌サイン会どーんと開催!!

『パンゲア１』がいよいよ文庫となって登場、これを記念して夏の終わりにスペシャルイベント、松枝先生の**大サイン会**を札幌で開催します。

●日時…８月27日（日）午後２：00〜３：00

●会場…札幌市・旭屋書店

（札幌市中央区南３条西４丁目エイトビル Ｂ１Ｆ ☎011・241・3007）

北海道の皆サン、ビシバシ参加してください。ナマで松枝先生を見る機会はめったにないぞー。

また、８月12日、13日東京・浜松町の都立産業貿易センターで開催される**ワンダーフェスティバル**に、角川書店が出展。ここで、松枝先生サイン入り文庫「聖エルザクルセイダーズ」を限定20名様に特別販売。ワンダーフェスで角川のブースを捜してくれ!!

さてさて、８月21日は、待望の**イメージアルバム**「聖エルザクルセイダーズ番外編 ＬＺＡデビュー!?」がついに発売。松枝先生作詞の聖エルザ校歌、初公開＝オトシマエ秘話など、盛りだくさんの内容です。

うーむ、この夏、松枝ワールドは燃える！（©Ｂ・Ｐ先生）。



リーダーズ チャレンジ

ロボクラッシュ ROBO CRUSH

ゲームデザイン／黒田幸弘　コンセプト／A.C.M.E.　プログラム／M&Fプロダクション　イラスト／中沢数宣

夏本番！　いよいよロボクラッシュ大会も今回で７回目、相変わらずの盛況ぶりにCORD事務局もパンク寸前。毎日エントリーの受け付けに寝る暇もない忙しさだ。

そんな大勢の参加者のなかで今回優勝の栄冠を勝ち取ったのは、オーナーは米田孝、パイロットにダグラス・レイの乗る〝ハバムート〟だ。夏の太陽のような熱い戦いぶりをとくとご覧あれ。

重量級バーサーカー、白熱のバトル！

７月８日、ギリシアのパルテノン神殿前に設置された特設会場は、ものすごい歓声と熱気に包まれた。第７回ロボクラッシュ地球大会の決勝戦が、いよいよ行われようといているのだ。

会場に集まったロボクラッシュファンの総数は約12万。今日は観客の数も普段よりかなり多く、喧騒も一段と増している。それもそのはず、優勝を争う２台のケンタウロスは、なんといずれもバトルロイヤルの作戦オール100パーセントのバーサーカーなのだ。

オーナー米田孝、パイロットにダグラス・レイの搭乗する〝ハバムート〟は腕部フルチューンの全距離型ケンタウロス。ハープーン、スパイダーウェブ、ショートソード、メタルクロウⅡに加えて、シールドまで持っている。

一方、パイロット那唖挫の駆る〝スレイプニール〟もロングホーンⅡ、モーニングスター、スパイダーウェブとレッグパーツでこれに対抗。まれに見る重装備マシーン同士の激突となった。

両者共にここまでの平均試合時間はわずか５分。準決勝ではスプライトタイプをそれぞれ、わずか３分、２分で倒す攻撃力の高さを見せている。おそらく勝負を決めるのは一瞬、とくに武器以外の搭載パーツがすべて最低ランクの〝ハバムート〟は転送と同時に猛攻をかけざるをえないだろう。

トーナメントの作戦計画も攻撃97ポイントという大胆な作戦の〝ハバムート〟。対して、機動力に勝る〝スレイプニール〟はどう討ってでるのか、観客たちの血は激闘の予感に熱くたぎる。いよいよ試合開始時間だ。

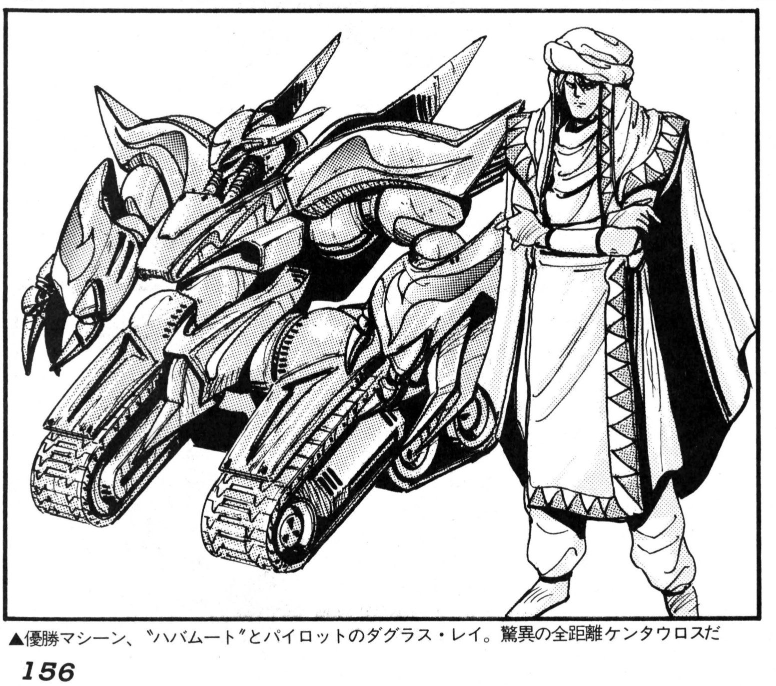
転送位置は〝スレイプニール〟に不利。距離は遠距離、唯一武器を持たないレンジだ。〝スレイプニール〟は一気に加速。眼前の敵へダッシュをかける。

だが、それを見てとった〝ハバムート〟はすかさずスパイダーウェブを発射。あざやかな一撃が〝スレイプニール〟の足にからまる。移動力が大幅にダウン！　見事な速攻だ！

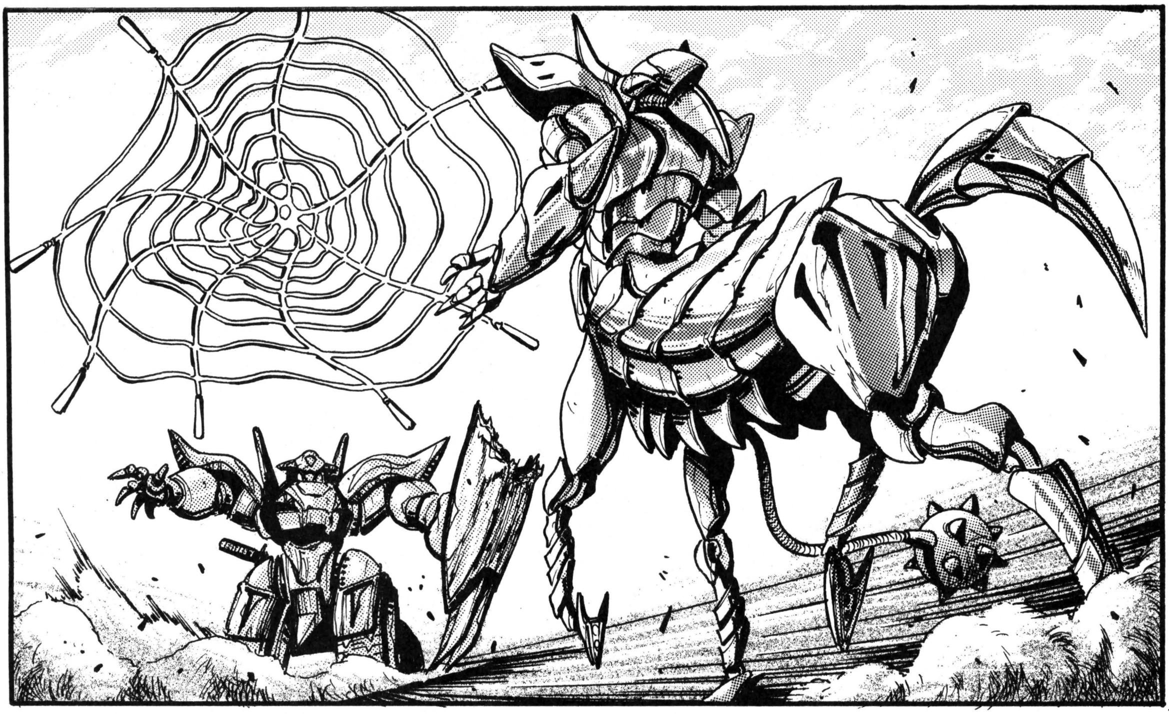
さらに〝ハバムート〟の攻撃は続く。開始後１分には２発続けて腕部を痛撃、そして３分には渾身（こんしん）の一撃を脚部に命中させる。一方〝スレイプニール〟もかろうじてスパイダーウェブでの反撃を試みるが、いまひとつ致命的ダメージを与えられずに、４分経過。〝スレイプニール〟の奮闘むなしく、〝ハバムート〟の有利はくつがえられない。

そして５分、ついに激しい戦いにも終局が訪れる。破壊寸前の〝スレイプニール〟の腕部にまたしても〝ハバムート〟の容赦ない一撃が命中。関節を徹底的に破壊され、さしもの〝スレイプニール〟もついに大地に崩れ伏したのだ。

勝者決定！　圧倒的な勝利をおさめた〝ハバムート〟を観客の拍手が祝福する。短時間ではあったものの、じつ



▲優勝マシーン、〝ハバムート〟とパイロットのダグラス・レイ。驚異の全距離ケンタウロスだ



◀2台の重装備ケンタウロスの激突が大地を揺るがす!

に迫力あふれる試合内容であった。

TV解説のタニー氏：ともに完全バーサーカー型、よく似たタイプのケンタウロスでしたが、シールドを持っていたことと腕部をフルチューンしていたことが、〝ハバムート〟の勝因でしょう。同じような機体で完全に動きを止め、しかも同じスパイダーウェブでの対決であれば、装甲が厚くて命中率が高い方が有利ですからね。〝スレイプニール〟も装甲強化のチューンはしてあったのですが1ランクだけでしたし。ですが、これが中距離戦にもつれこんでいたら、どうなっていたかわかりませんでしたね。〝ハバムート〟はショートソード、〝スレイプニール〟はモーニングスターですから。前大会は高速スプライトの強さを、今回は全距離ケンタウロスの強さを見せつけられました。今後はどんなタイプのマシーンが出てくるのか、楽しみですね。

ブラックCORD会長：前回はスプライトで今回はケンタウロス。オーナーの諸氏も機体の選択には迷うだろう。だがどんな機体でもそれを生かすのはパイロットの腕とパーツの選択次第。十分に配分を考慮して大会に臨めば、おのずとトーナメント出場の確率も高くなるはずである。次回も有望なパイロット諸君の参加を期待したい。

予選の経過と結果

今回の大会参加は前回よりやや増の11138台。禁止武器のチェック率は20%であった。恒例の予選バトルロイヤルでは、第1次予選で650台、第2次予選で124台を選出。また撃破数による進出は、第1次から第2次へがいつもより少し多めの11台。第2次から決勝トーナメントへは例によって4台が進出を認められている。

なお、いまだに応募券を忘れる人、応募用紙に手紙を同封してくる人が後を絶たない。次回からは十分に注意してもらいたい。

H－1製造中止決定

第1回大会、第2回大会において圧倒的人気を誇っていたリングワード社製のナイト型ボディ〝H－1〟が、7月5日をもって生産中止となることが明らかとなった。

「DC社の新製品〝DC－65〟とほとんど同性能のわりには、コストがかかり過ぎる」というのが同社が販売中止に踏み切った理由らしいが、その姿が会場から完全に消えてしまうのはじつに寂しい気がする。

今後のリングワード社開発部の動きに是非とも注目したい。

プロジェクトの詳細いまだに不明

前回報告したCORDの秘密プロジェクトに関してだが、その内容はいまだに不明、まったくの闇のなかである。どうにかブラック会長に計画の断片でもと思ったが、依然としてコメントを拒否。シーマ科学部長も今回は何も話してはくれなかった。

ただ、情報筋によると、ロボクラッシュの改編を含め、なんと3つのニュープロジェクトが同時に進行中らしいとのこと。さらにくわしい調査を進め、できる限り早く発表したいと思う。

ライセンスに関して

かねてから公示されていたロボクラッシュのライセンスカード。遅れに遅れているその発行予定についてCORD事務局員に尋ねたところ、どうやらしばらく時間がかかりそうだ、とのことである。

各オーナー、パイロットたちの要望に応えるためにも一刻も早く発行して欲しいものだが、どうも開発段階で不手際が生じたようだ。

この件に関しては本当にお詫びのしようがないと、ブラック会長自身もすまなそうに語っている。

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	オーナー	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
1	22	米田 孝	ダグラス・レイ	ハバムート	C-152	D 07001
3	38	三船秀樹	三船秀樹	窮鼠Ⅰ	M-30A	D 07201
5	15	手嶋祐典	YOUTH	FRONTIERS	TEC-81D	D 07301
5	61	横山誠司	ラルバ・フォークス	イリュージョン	TEC-81D	D 07302
9	7	塩見浩介	アリス	マイトⅢ世	TEC-81D	D 07303
9	27	成合敬二	黒旋風	Blood・Axe	C-152	D 07304
9	48	横尾秀人	ラヴュイック	スフォイエ	TEC-81D	D 07305
9	50	古川 徹	アルテミラ・フロースト	ムーン・ウインドⅡ	DC-65	D 06340
17	3	佐藤靖史	ロミーユ・ラーネ	大和	M-30A	D 06438
17	11	高橋正臣	ファルク	ラビット1号	DC-65	D 07306
17	19	石井孝昌	日本武尊	烈風	DC-65	D 07307
17	29	清野充彦	KORONA	カールビンソン2世	C-152	D 07308
17	36	東郷禎史	Carroll=Charm	S.A.かむる3号	TEC-81D	D 07309
17	43	橋場幸一	橋場幸一	村正mkⅡ	TEC-81D	D 07310
17	54	清水和人	モアイ	ブラッドレー	DC-55X	D 07311
17	59	朝倉良夫	エドモンド伯	バイキングⅢ	MOS-9B	D 07312
33	2	百戦練磨	ビリー・シーン	MR・BIG	TEC-81D	D 07313
33	6	山村 昌	ディーン・ラース	VA-88イージス	MOS-9B	D 07314
33	9	堀井一穂	ベネゲセリット教会伝導師	オックス01	TEC-81D	D 07315
33	13	豊田代明	我妻佳代	CHAPPY	H-5AⅡ	D 07316
33	17	土屋広継	レイナ=ヴァリアリーフ	レイディ・ガイアVⅡ	DC-65	D 07317
33	23	田口 修	ムーン=ラ=ロード	ムーン	TEC-81D	D 07318
33	25	久原義弘	アーリア	CRYSTAL MOON	DC-65	D 07319
33	32	辻 守	MAMORU	爆竜	DC-65	D 07320
※ 33	33	坂田光章	レイモンド・グラン	グラナスV〈フィフス〉	TEC-81D	D 07321
33	40	河島靖隆	タレス	ハリケーン	DC-65	D 07322
33	41	むむむ	バブルス	バブルス号	C-152B	D 07323
33	46	佐藤 修	ステリオス	クラッシャー	MOS-9B	D 07324
33	51	長尾 忍	ポセイドス	CAIA	DC-55X	D 07325
33	55	白沢大介	レオンハルト	邪龍兵	TEC-81D	D 07326
33	58	金子康志	はりあ	S.F.A.てとらあ	C-157C	D 06455
33	64	栗山高志	十六夜京也	阿修羅	DC-65	D 07327

位	番	オーナー	パイロット名
65	1	丹野輝臣	ミュー
65	4	矢田哲士	ルーヴァント
65	5	山地智也	アビゲイル
65	8	高野光弘	アヌビン
65	10	Mr.T.	エデン
65	12	片口聖一	マコト・ヤマモト
65	14	福原和彦	ウェズリー=ドースン
65	16	篠原泰之	ももこ
65	18	山田真誠	マサトリアン
65	20	橋本 剛	ファースィー
65	21	山本光幸	Mitsu
65	24	小林健太郎	風魔小太郎
65	26	諸木 郁	ガルオーケイ
65	28	岩村昌樹	マサキ・イワムラ
65	30	南野 徹	朱雀
65	31	石川喜久	喜田優子
65	34	坂上晶彦	逃化画宇麻衣
65	35	J.FUJIMO	K.ルペンⅡ
65	37	高井信一	SASUKE
65	39	池永 崇	Catty.N
65	42	横沢将也	ディアーネ
65	44	西山竜也	クリス・フィーファー
65	45	山本真嗣	朱同
65	47	松原正徳	仁科英明
※ 65	49	矢野久雄	shizuka
65	52	上村俊文	FOX
65	53	大下晶弘	エミリカ
65	56	熊坂幹男	MEW
65	57	沖田俊助	沖田俊助
65	60	藤田康生	エクサート
65	62	阿部雄飛	亜梨子
65	63	富樫 豪	さすらいのテニス小僧

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	オーナー	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
※ 2	14	新 直樹	那唖挫	スレイプニール	C-152	D 07101
3	36	高橋 潤	孫権仲謀	張昭子布	M-30A	D 07202
5	29	坂本貴義	ラスタン	サーガ	DOM-22R	D 07328
5	63	佐々木幸実	ダークシュナイダー	孔雀王	TEC-81D	D 07329
9	6	西風	バーディー	NIGHT・STALKER	TEC-81D	D 07330
9	18	天谷 実	マックス	Mi～V	MOS-9B	D 07331
9	44	木村輝久	御子神鋭士	?	TEC-81D	D 07332
9	56	城野直哉	ミスター赤ヘル	carp 8号	TEC-81D	D 07333
17	1	森泉弘幸	ケン=ラドル	SWORD BUSTERⅡ	DC-65	D 07334
17	11	森垣誠司	ZAKI	TACO	M-30A	D 07335
17	24	菊地康宏	リヴィアナ	ヴェルガMkⅡ	M-30A	D 07336
17	28	榎本高敏	ジュピター	ルシファー	TEC-81D	D 07337
17	38	山田孝博	クリリン	RX-0079	TEC-81D	D 07338
17	45	水沼和博	KAZU	AK-02ヒューベリオン	TEC-81D	D 07339
17	49	安藤誠紳	レイジ・J・ヴァルフォース	ヴァハウンド	TEC-81D	D 07340
17	58	富宮 渡	NISSAN	GTR	TEC-81D	D A4201
33	3	M T	コロナ・フレイヤー	ガルディーンEX・Silf	A-161	D 03456
33	8	浜田博之	バージル・サムス	DICTATOR	M-30A	D 07441
33	10	井上 太	Seena-Ⅰ	シュリー・マーク	DC-65	D 07442
33	15	相沢哲也	クリス・結城	ソニック・サンダー・Ⅵ	TEC-81D	D 07443
33	20	宮本恵弘	よしひろ	R・White Ⅲ	TEC-81D	D 01352
33	22	黒江直仁	ナウシカ・テスタロッサ	アロー・ミラージュ	DC-65	D 07444
33	25	工藤弘樹	アルディール	赤銅騎士2世	TEC-81D	D 07445
33	32	角田泰介	オリビエ・ポプラン	人型機械	M-30A	D 07446
33	33	暗黒騎士団	A・V・ローゼンクロイツ	闇の聖騎士	DC-65	D 07447
33	39	勝又邦和	メディ=F=フランク	BRAVE-SOLDIER	TEC-81D	D 07448
33	42	MAKOTO	8MAN-NO-SON	9 MAN	C-152	D 07449
33	48	後藤宗弘	ティティス	ハンターmkⅢ	M-30A	D 07450
33	51	清水和義	サスケ	ブラック・パンサー	M-30A	D 07451
33	54	中村繁則	ウィン・スルー	クリシュナ	DC-65	D 04504
33	59	安藤利将	ラーズ	ドラグーンmkⅡ	A-161	D 07452
33	62	山本敏晴	山本敏晴	G-PRIⅡ	C-152	D 04306

位	番	オーナー	パイロット名
65	2	伊藤博幸	ケンタの神
65	4	山口美明	リディア
65	5	女阿津女	女阿津女
65	7	榎並敏行	Rebecca
※ 65	9	石井鉄也	FUORON
65	12	高野成久	ウイリアム・ルテ
65	13	滋野暁崇	マリウス
65	16	大胡 修	Tia=Grathanophe
65	17	Black Snipers	ギルス=ソーバネス
65	19	TEAM-AREA88	ミッキー=サイモン
65	21	でいもん	加奈子
65	23	岡部典寿	巨摩郡
65	26	五十嵐仁	仁
65	27	山口重教	ヤマさん
65	30	谷 典晃	ラオ
65	31	井本久智	クラウンロード
65	34	神保和弘	ウォルフガング・ミッターマイヤー
65	35	古川忠昭	パーン
65	37	K E I	マナ
65	40	丸山 裕	雷帝アーツェス・ネイ
65	41	勝亦浩毅	ノヴァ=フラッカー
65	43	藁品一昌	レティス
65	46	石田雅紀	ジェネラルーイシダマン
65	47	徳留早苗	SILENT
65	50	吉田 正	JAC
65	52	石川大知	組み紐屋の竜
65	53	牧野健輔	アルフ・ジード
65	55	古川一貴	ロバート・ヴィッイ
65	57	三木達至	カイン
65	60	中江久司	タケル=ヤマト
65	61	薩山慎一	JIBAN
65	64	松藤政光	バルス

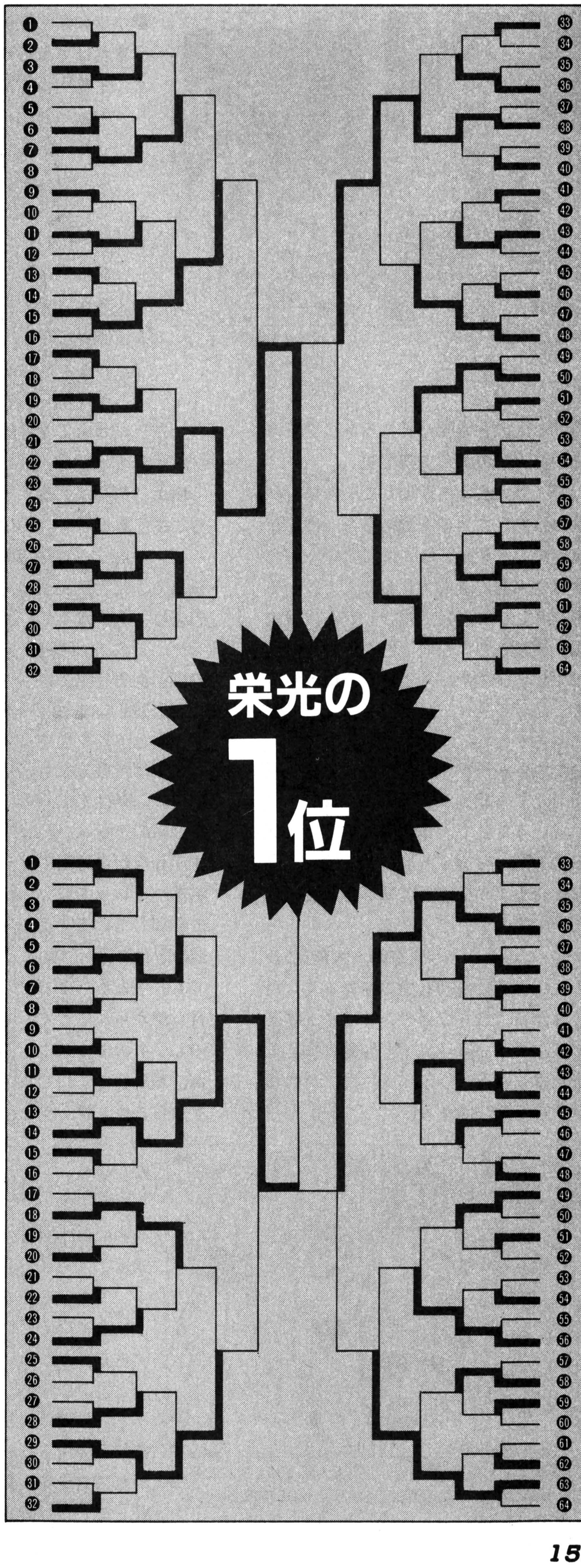
※マークは撃破数による進出

Aブロック

	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
	イプシロン	M-30A	D 07401
	ブラック・サンダー	DC-65	D 07402
	合体魔動王ΩアビゲイルI世	DC-65	D 07403
	銀竜	TEC-81D	D 07403
	流海1号	TEC-81D	D 07404
	NCC-3737「阿蘇」	TEC-81D	D 07405
	NR-81	TEC-81D	D 07405
	ももんが	TEC-81D	D 07405
	ライナクィーン	DC-65	D 07406
	ジェスネールⅢ	C-152	D 07407
	クエストマジシャン	XL-70	D 07408
	ランバードカスタムmkⅡ	TEC-81D	D 07409
	スーパーカツレディオス	C-200B	D 07410
	MSZ-010	TEC-81D	D 07411
	VALKION	DOM-22R	D 07412
	炎の助	DC-65	D 07413
	突激GO!GO!	TEC-81D	D 07414
	黒い三連星Ⅱ	C-157C	D 07415
	忍(しのび)	TEC-81D	D 07416
	Jenorn	TEC-81D	D 07417
	ワイヴァーン	M-30A	D 07418
	ロードライカ-VSW	TEC-81D	D 07419
	神龍	H-1	D 07420
	The Blue	TEC-81D	D 07421
	P.S.B	DC-100D	D 07422
	α	TEC-81D	D 07423
	ガウディ	C-152	D 07424
	ジゼル	M-30A	D 07425
	Phoenix Knight	TEC-81D	D 05457
	天下無敵の貧亡人	MOS-9B	D 07426
	サージャリアンmkⅡ	M-30A	D 07427
	テニス魔王北野よう子	TEC-81D	D 07428

Bブロック

	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
	KING=YATU564	C-152	D 07429
	ウインドスォードI	DC-65	D 07430
	女王様-α-	DC-65	D 07431
	MOON EMPEROR-I	DC-60B	D 07432
	チャレンジャー	H-5AⅡ	D 07433
	ストライカー	DOM-24R	D 07434
	ワイバーン	TEC-81D	D 07435
	Vul=stean mkI	DC-65	D 07436
	Black Silent Storm	TEC-81D	D 07437
	S-EAGLE	TEC-81D	D 07438
	くらっしゅ・壱號	A-161	D 07439
	NSR	MOS-9B	D 07440
	赤龍王	H-1	D 07441
	PLANING	DOM-22R	D 07442
	ミア	DC-65	D 07443
	ザレム・ファクター	TEC-81D	D 07444
	疾風ウォルフ	A-161	D 07445
	ロードスⅦ	TEC-81D	D 07446
	S.S.I.I.V.A	A-161	D 07447
	ファルクスmkⅡ改	TEC-81D	D 07448
	Dragon FireⅦ	MOS-9B	D 07449
	闘神Ⅱ	TEC-81D	D 07450
	黒夜叉Γ(ガンマ)	MOS-9B	D 06513
	風のささやき	C-200B	D 07451
	MAD DANCER-mkⅣ	TEC-81D	D 07452
	仕事人	TEC-81D	D 07453
	GLOW KNIGHT	DC-65	D 07454
	柔王丸mkⅢ	TEC-81D	D 07455
	フェンリル	C-152	D 07456
	ゼオライマー	DC-65	D 07457
	RESON	TEC-81D	D 07458
	エイゼルス	DC-65	D 07459



ロボクラッシュ参加者控え室



▲大阪府・寿姉璃（D07503、20Cr.）ペンネーム、読めないぞ



▲高知県・威龍正司（D07504、20Cr.）硬派イラスト！

●第6回大会優勝パイロット、クリスのオーナーの大角克宏です。

第1回大会から参加していたにもかかわらず、すべて予選落ちだった私がロボクラッシュ開催1周年という記念すべき大会に優勝できるなんて、とてもうれしいかぎりです。しかも、準決勝、決勝ともにたいしたダメージも受けずに快勝できた、というのには驚きました。やはり、装甲よりもスピードに命をかけたのが勝因だと思います。敵の攻撃をかわすことができれば、装甲なんて、関係ないですからね。

ということで、第7回大会ではスプライト型からナイト型に乗り換え、優勝賞金をフルに使ってV2達成といきたいですね！

〈東京都・大角克宏〉

※という前回優勝者のコメントでした。

しかし、ひさびさのスプライト型優勝者なのに、はやナイト型乗り換え宣言とは……。スプライト・マニアの嘆きの声が聞こえそう。



▲東京都・TANGO（＋10Cr.）さすが常連、心がけがちがう



▲大阪府・ARITA RO（D07505、20Cr.）こりゃ、せつない……

●ボツに歎く投稿者諸君！　こうすればキミも㊛になれる!!

1．主義主張を持て！
中途半端なイラストは山のようにある。バランスのよいメカなど、クソくらえ!!

2．とにかく目立て!!
つっぱしった奴が勝ち。いかに他人とちがうことをするか、考えるのだ!!

3．頭から描いて足先で描き終わるようなメカは描くな！
そーゆーことする奴は論外だッ。せめて5枚はアイデアを練って！

以上、がんばれ新人！　未来は君たちと共にある！

〈東京都・けうま㊛〉

※だそうだ、新人諸君。けうまくんの忠告は、選ぶほうのツボをつかんでいるぞ。イラストで控え室に載るというのは、ある意味ではトーナメント進出以上に難しいこと。ヘタでも熱意とアイデアとドラマを感じさせてくれるイラストは掲載確率も高い！

●平均年齢はどのくらいなんですかね、参加者の。私は、恥ずかしながら息子の名をパイロットにして参加しています。遊びとはわかっていても、子ども（7カ月）がやられるとくやしいものです（まあ、親馬鹿です）。ですから、少しクレジットをまわしてくださいませんか、少し。

〈東京都・一冬〉

※中心は中高校生ですが、20歳過ぎの人もかなり参加してますよ。でも、お子さんをパイロットにしているというのは初めて聞きましたが……。はい、ご要望どおりD07501、20Cr. を、お子さんの健闘を祈って。

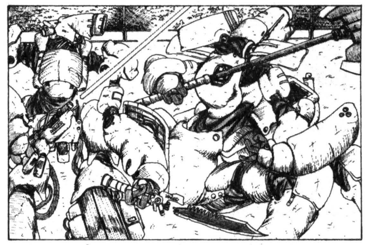


◀大阪府・スポッキX（D07507、20クレジット）禁止武器のかたまり！

●前回のマドリードの誓いには、同じスプライト愛好者として同調しました。確かに装甲のモロさ、搭載量の少なさと弱点は多いタイプですが、その機動力を私はパイロットともども愛しています。スプライト型がまたあの日の栄光をつかむことを祈って……（廃止だけは絶対に認めませんからねっ！）

で、うちのパイロットが「M-23シリーズはどこいったのよぉ～（好きだったのに……）」とわめいています。わがままパイロットがいつもご迷惑をおかけします。(でもいつの間に……。やっぱり2回も休むと変わっちゃうのね。チューンナップも解禁されてるし……)

〈愛知県・ゆず☆〉



▲大阪府・吉野健壱（＋10Cr.）いまひとつ状態がわからないけど独特の雰囲気は良



▲宮城県・粕谷充（D07506、20Cr.）妙に説得力がある……。さしずめ装備は伸びる剣？



◀東京都・けうま㊛。今回は文章ものってるぞ。そのアドバイス、よく読むよーに



◀北海道・サスカッチ円空㊛。うん、じゃあ次回を期待しているからね！



▲高知県・二次コン一号・羅周炎（10Cr.）あぶなそーなチーム…



▲大阪府・ＳＴＡＬＫ（Ｄ07508、20Cr.）金をかければ可能です！



▲兵庫県・高島大（＋10Cr.）目を引くコツをつかんだイラスト

※今回は、３位に２台のスプライトが入っています。まあ、健闘といえるでしょう。M-23シリーズは、要望が多ければ、リングワード社でも復活せざるをえないでしょうね。＋20Cr.

●ふと思ったのですが、重量と搭載量の多いケンタウロスに近距離から遠距離まで４種類の武器を持たせ、ボディも装甲の厚いものを選んだら、最強になってしまうのではないでしょうか。もちろん、トーナメントの作戦では、移動などには目もくれず、とにかくバーサークしつづけ、攻撃目標もひたすら腕のみをねらうようにしておく。こんな相手に、自分の武器の距離を保ちながら、移動して攻撃、などというスプライトは太刀打ちできるわけがない。どこにいようがこちらは攻撃できるわけだから、スピードなど関係ない。そうしたらスプライトの優勝などありえない！

〈千葉県・六串知巳〉

※今回の結果を予言するような内容ですね。だけど、前回だって同じような作戦のケンタウロスは参加していたわけですが、ご存じのように優勝はスプライトです。途中の組み合わせの有利不利、時の運、全体の傾向などにより、毎回大会結果は変わります。こういう戦法なら絶対に勝てるという必勝法は、ロボクラッシュにはありません。Ｄ07502、20Cr.



▲埼玉県・角田守隆（Ｄ07509、20Cr.）やおい本を使うという声も



▲栃木県・猫飯店（＋20Cr.）残念ながらこの機種はまだ開発中

●今回の銃火器の意見には、禁止武器の改案をもって対応するのがよいと思います。デメリットばかりが目立つ禁止武器をいまいちど、生かしてやろうではありませんか。すべて発射器にして、１回の試合が終わるたびに弾薬を補充できるようにするのです。もちろん、没収は廃止。効果や重量は調整し直します。１試合あたりの発射回数は１回ですから、主兵器にとってかわることはないでしょう。さあ、みなさん、一諸に禁止兵器が再び脚光を浴びる日がくることを祈りましょう！

〈埼玉県・アックス・ネロ〉

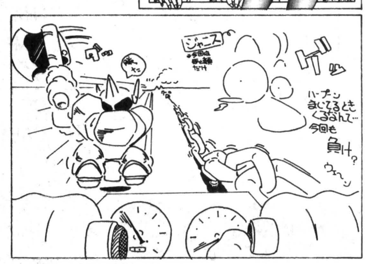
※銃火器の使用に関する意見は賛成反対ほぼ同数です。現システムでやるとすれば、この意見の方法が、比較的容易で、現実的ですね。＋20Cr.

※今回の投稿による特別ライセンスは以下のとおり。（各10Cr.）

東京都・村雨勇次	Ｄ07515
東京都・南　航	Ｄ07516
大阪府・ＴＡＫＯ	Ｄ07517
大阪府・たらこすもす	Ｄ07518



▶三重県・五十嵐美緒殿 下のどこかで見たことあるようなふたりは誰でしょね（笑）



▲山形県・齋藤譲治（Ｄ07510、20Cr.）なかなか大胆な構図。こういうこと、あるかも？

ロボクラッシュ同人誌現在製作中、とか……

ここの常連のＲyu－Heyさんが同人誌を製作中。いいデキになりそう。申し込み方法をよく見て、まちがえないように。なお、編集部では質問にお答えできません。



CORD事務局より

イラスト、お手紙、ストーリーなどは特別クレジットとライセンスの対象になります。ひとりのオーナーが控え室で獲得できるのは、50クレジットまで、その後は㊙扱いになります。使用条件はトーナメント進出者と同じ。任意のパイロットひとりに追加クレジットを加えてください。

CORD事務局では、新兵器、イラスト、システムに対する提案、質問、オリジナルストーリーなどを募集しています。宛て先はコンプティーク編集部・CORD事務局まで。応募用紙とは別にしてください。封筒やハガキ、便箋、イラストの裏などにも忘れずに住所・氏名・パイロット名・（あれば）ペンネームも書いておいてください。

各種ボディ&パーツ最新カタログ

ボディ

ロボクラッシュ用のボディには3つのタイプがあるんだ。軽量のスプライト型は機動性、ナイト型はバランスの良さ、そして重量級のケンタウロス型は搭載量が特徴だね。重量はマシーンの重さのこと。搭載量は内部に搭載できるパーツの重量のこと。装甲はボディの防御力をあらわしているんだよ。

軽量タイプ[スプライト型]

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B-1	M-30A	RINGWARD	350	60	5	200
B-2	M-30B	RINGWARD	390	65	5	230
B-3	MR-31※	RINGWARD	開発中			
B-4	A-161	NIMFAR	460	65	6	200
B-5	A-164※	NIMFAR	420	70	4	210
B-6	DOM-22R	BROOKLYN	340	70	1	210
B-7	DOM-24R	BROOKLYN	370	70	3	240



中量タイプ[ナイト型]

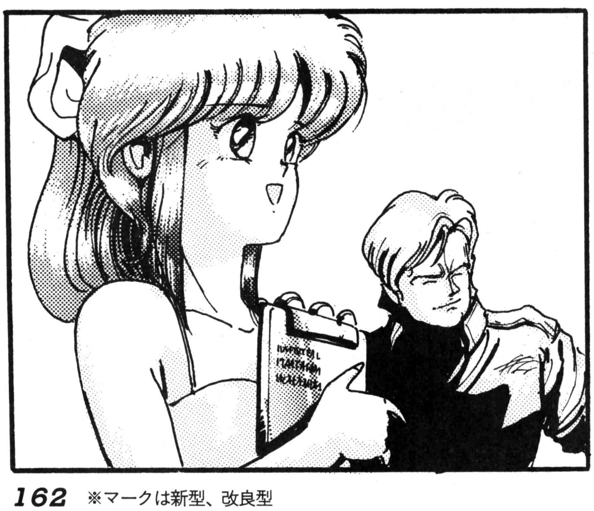
コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B-11	H-5AII	RINGWARD	660	95	6	230
B-12	H-5B	RINGWARD	620	90	2	160
B-13	XL-65	XYLOC	650	80	5	210
B-14	XL-70	XYLOC	590	80	2	150
B-15	B-112	NIMFAR	690	110	5	250
B-16	NFX-1※	NIMFAR	580	80	3	160
B-17	DC-55X	DC	800	60	6	180
B-18	DC-60B	DC	740	85	8	250
B-19	DC-65	DC	600	90	4	170
B-20	DC-70	DC	開発中			
B-21	TEC-81E※	ESPANOL	570	105	3	170

重量タイプ[ケンタウロス型]

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B-31	C-152	NIMFAR	850	150	3	200
B-32	C-152B	NIMFAR	800	120	4	200
B-33	C-155※	NIMFAR	990	190	5	250
B-34	C-157D※	NIMFAR	1200	210	8	290
B-35	C-200B	NIMFAR	880	140	7	260
B-36	DC-100D	DC	900	150	7	260
B-37	DC-101※	DC	開発中			
B-38	MOS-9B	CAESAR	890	130	6	230

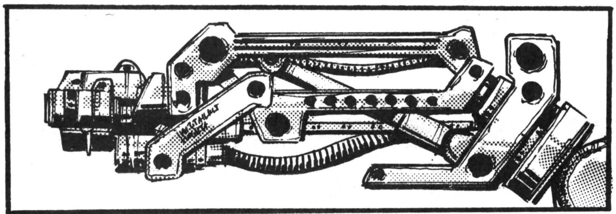
エンジン

エンジンはいろんな形式があるけど、サイズはどれもほぼ同じなんだ。パワーはエンジンの出力で、これが大きいほど移動係数が良くなるんだ。また燃費は数字が小さいほど、マシーンの行動時間は長くなるよ。もっともこの行動時間は、燃料タンクの大きさによってもかわるけどね。



コード	形式番号	メーカー	パワー	燃費	重量	値段
E-1	ED-250C	MERRIC	65	45	30	100
E-2	ED-275	MERRIC	80	80	45	85
E-3	ED-275C※	MERRIC	85	75	50	95
E-4	ED-300B	MERRIC	100	95	60	110
E-5	ED-400	MERRIC	125	70	50	135
E-6	ES-101	MERRIC	170	120	95	120
E-7	AVS-20C※	ALPHA	60	45	20	90
E-8	AVS-30C※	ALPHA	80	70	25	115
E-9	AF-9	ALPHA	120	80	75	110
E-10	AVC-7	ALPHA	140	110	100	100
E-11	AVC-8	ALPHA	150	115	105	105
E-12	MC-1	LUNAR	95	75	30	130
E-13	MC-2	LUNAR	130	85	55	150
E-14	MC-3	LUNAR	開発中			

※マークは新型、改良型



燃料タンク

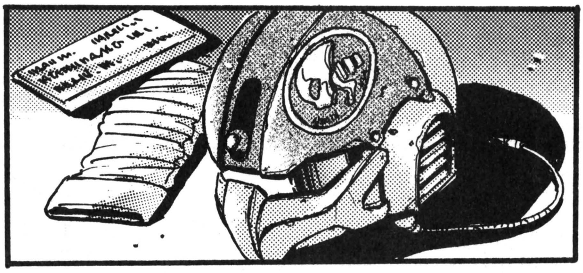
容量を燃費で割ると、マシーンの行動時間が計算できる。燃量がきれると、移動能力は極端におちるが、完全に止まるわけではない。タンクのなかに入れる燃量そのものは、CORDから毎回試合前に無料で支給されるので買う必要はない。

コード	容量	重量	値段
T-1	1000リッター	8	10
T-2	2000リッター	12	20
T-3	3000リッター	16	30
T-4	4000リッター	20	40
T-5	5000リッター	25	50

コンピュータ

パイロットの補助に使う。マシーンのすべての能力に影響を与えているし、燃量切れのあとは、コンピュータの能力だけが頼りになる。重量は0として考える。

コード	形式番号	メーカー	キャパシティ	値段
C-1	LOC-56	LOCSMITH	15	25
C-2	LOC-77※	LOCSMITH	29	55
C-3	SD-271B	SD/MARS	20	35
C-4	SD-371B	SD/MARS	24	45
C-5	SD-440	SD/MARS	40	85
C-6	SD-376	SD/VENUS	32	65
C-7	SD-568	SD/VENUS	52	110
C-8	PS-100	ALADDIN	48	100
C-9	PS-200	ALADDIN	開発中	



通常武器

通常武器は、有効距離別に4種類に分類されていて、距離があわないと使えないんだ。だからちがった距離の武器を装備したほうがいいね。ただし近距離の場合は、どのマシーンでもパンチなどの攻撃をすることができるんだ。マシーンが持てる通常武器の数は、最大で4種類までだよ。

近距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W-1	トウスパイク	50	+3	6	25	足の先に刃をつけ、キックのダメージを大きくする
W-2	パンチブースター	70	+2	4	25	ナックルパートを強化し、パンチの威力を増す
W-3	ロングホーンII	70	5	10	30	マシーンの頭や肩につける攻撃用のとがったツノ
W-4	ブレードアーム	60	5	8	40	マシーンの外腕部に仕込まれた大きな鎌のような刃
W-5	ドリルホーンII	70	7	12	50	ストレートなツノの先端がドリルになっている
W-6	メタルクロウII	80	3	3	10	手の甲の上からとびだすかぎツメ
W-7	テイルパーツ	45	8	20	30	近距離用の打撃兵器。当たれば効果大

中距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W-11	ショートソード	70	3	11	35	コストの安い短めの剣。威力はそれほどない
W-12	マグネティックソード	65	5	12	65	特殊磁性体の働きにより、金属の結合をくずす剣
W-13	レーザーソード	65	7	10	85	レーザーをビーム状にたばねたソード
W-14	バトルアクス	60	8	35	50	やや長めの柄のついた両刃の斧。単純だが強力な武器
W-15	ウォーハンマー	50	10	50	45	通常武器では最大の威力をほこる、巨大なハンマー
W-16	モーニングスター	70	6	45	50	チェーンの先にスパイク付きの鉄球をつけた打撃武器
W-17	ライトセーバー	75	9	8	120	軍用の特殊武器。フォトンの集合体の変形という

長距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W-31	ライトニングウィップ	50	5	8	50	高圧線をたばね、磁力波によりダメージを与えるムチ
W-32	ジャベリン	50	4	16	40	特殊セラミック製の小型の槍で、扱いやすいのが特徴
W-33	スパイダーウェブ	50	2	13	25	ダメージの他に粘膜のネットで、敵の行動を遅くする
W-34	ロングランス	45	7	40	45	敵を貫くのが目的の、重いが、威力の大きい長槍
W-35	ハルバードII	45	10	40	55	柄の長いバトルアクス。これも最強の武器

遠距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W-41	クロスボウII	45	4	30	50	不人気なので改良され、以前より能力がややよくなった
W-42	シュリケンランチャー	50	2	20	50	小型のシュリケンを連射する特殊ショルダーパーツ
W-43	ハープーン	45	7	35	45	大砲のような筒から発射する、鎖のついた巨大なモリ

禁止武器

これは本当はブラックマーケットの商品。この禁止武器が大会開催前の事前チェックで発見されると、その場で没収されてしまうので注意すること。どの武器も使用できる距離は中距離～遠距離。また５発撃てるハンドブラスター以外は、１度使ったらおしまいだよ。

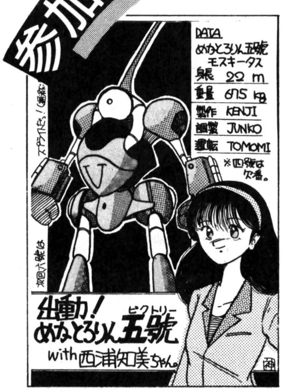
コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
P－1	ファイアボール	70	15	3	20	火炎を敵マシーンにぶつけ、大きなダメージを与える
P－2	フリーズフレイム	70	15	12	10	急速冷却剤を使って、敵マシーンのジョイントを破壊する
P－3	アシッドボール	70	—	10	10	酸性の溶液を散布する。損害は散布状況により一定しない
P－4	ソニックブーム	70	—	15	15	高周波により敵パイロットを失神させる特殊発信機
P－5	ハンドブラスター	80	8	40	40	命中率がよく、同じ戦いなら５ラウンド連続で使用できる
P－6	グレネードII	45	20	15	5	安くて破壊力の大きな手榴弾。命中率は低い
P－7	ＳＲミサイル	60	30	10	20	直接照準の短距離ミサイル
P－8	ＳＲＧミサイル	90	30	15	40	短距離誘導ミサイル

特殊オプション

特殊オプションは全部で６種類。このうちホヴァーはスプライト型、ジェットローラーはナイト型、レッグパーツはケンタウロス型の専用オプション。どれも移動係数を上げる装置だよ。シールドとリペアパーツは誰でも使える。

コード	名称	重量	値段	
S－1	シールド	20	15	セラミックと超合金の階層型タテ。これを持つと装甲が平均２ポイント上昇する
S－2	スモールシールド	10	10	ケプラー繊維とセラミックの軽量のタテ。これを持つと装甲が平均1ポイント上昇する
S－3	ホヴァー	3	30	スプライト型のみ。車輪と交換すると、移動係数がだいたい20%ほど上昇する
S－4	ジェットローラー	15	30	ナイト型のみ。足の先端にとりつけると、移動係数がだいたい20%上昇する
S－5	レッグパーツ	20	10	ケンタウロス型のみ。無限軌道と比べると、移動係数がだいたい10%ほど上昇する
S－6	リペアパーツ	2	25	修理器材と工具のセット。戦闘後の修理の効率を、およそ50%アップさせる

参加者控え室別室



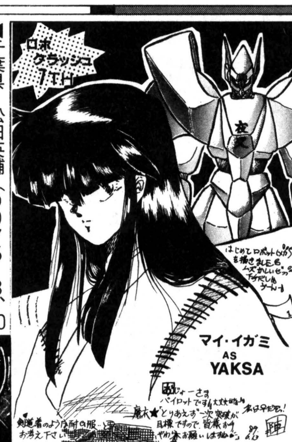
▲愛知県・神魔・みかえる白井（＋10Cr.）



▲千葉県・斑々浴衣(ぶちぶちゆかた)（D07512、20Cr.）試験中に6時間かけて描いたそうで。て試験結果は？



◀千葉県・松田英輔（D07513、20クレジット）不気味……



▲富山県・宮貓陣（D07514、20Cr.）目標達成できず。再挑戦を！



◀岡山県・ザキ（＋10Cr.）次回で何かコンテストやります！



◀福井県・ＵＤII（＋10Cr.）またもやひとつ位牌が増えましたね



▲静岡県・Ａ太郎（D07511、20Cr.）今度は殺人鬼……

ワンポイント・レクチャー

☆現在のシステムでは、同じ武器を複数持つことに意味はありません。同距離でもちがう武器なら、命中率や攻撃力の差があるから、多少は意味がありますが……。
☆シールド、スモールシールドの併用はできません。シールドを複数持つこともできません。(持ったからといって失格にはなっていませんが)。リペアパーツはひとつで何回でも使えます。オプション欄が４つあるのは、今後の新オプションのための予備です。(何が入るかは未定ですが)
☆コピーされた応募券は失格になります。応募用紙はオリジナルかコピーのものはＯＫですが、フォーマットのまったくちがう自作のものは失格になります。

第1次予選通過者リスト

これが、ほぼ17台に1台の激戦を勝ち抜いた、第1次予選通過者です。この通過では、ライセンス＆クレジットは獲得できません。長いペンネームは省略しました。ペンネーム希望者は応募用紙に本名と一緒に記入してください。リストに2回以上名前が出ている人は、複数マシーンで参加して複数通過した人です。

（北海道）
E・マーチ
袖山哲也
石井　学
熊井克好
津島公治
三島慎也
坪谷達幸
清水正道
ヤクモノイド
芥川　健
安部孝弘
内海　学
宇山準一郎
魔鬼神無
松井克行
新井誠治
小向崇之
熊谷聡敏
高野光則
高橋一郷
猛者馬超
藤田孝則
龍本文生
りっくす
（青森県）
吉田信人
深沢洋樹
金子道明
南川一貴
三上和明
種市　勉
（岩手県）
田中　明
高嶋俊郎
鈴木正次
菅原良文
M・T
（宮城県）
ユミ・イローゼ
Dr.JOJO
小野寺大介
仁藤孝裕
GOLD
福原　功
小黒栄次郎
Dr.　K
M.M.T-F
T・S
テクニカル…
米田龍生
坂田光弘
克山克彦
遊佐　崇

（秋田県）
山石博之
伊藤宏明
青木　学
（山形県）
白幡健一
佐藤拓也
五十嵐格
菊地勝毅
椎名和春
（福島県）
窪　誠
開米耕嗣
影山成輝
樹　陰
兼子　満
（茨城県）
鈴木健二
大胡　修
神条　博
神条　博
小林裕樹
荒木和也
青山秀之
海老原豊
岩崎　努
（栃木県）
館野浩彰
皆川　亮
押山　清
龍　飛
飯嶋雅志
尾林啓永
山田浩一
岡本義裕
FZの太田
石崎充宏
大金由季央
阿久津正一
渡辺和久
雷神真紀
新里和弘
室井　武
野口真司
三村雅英
西木　伸
（群馬県）
河原畑元
石川誉一
鈴木由貴雄
伊藤博幸
草間厚史
T.OCHIAI
雲のロッキー

大根田智之
（埼玉県）
岡本勝己
福嶋浩太
三村優治
SNOW
ミキ隊長
W,T,R
霧　風丸
村上健太郎
小森谷俊之
加納淳一
土谷展生
熊田　進
河野隆英
三木良雄
秋山浩一
佐藤　博
佐藤一弘
石川武司
石川洋一
斉藤　勲
鷲見智之
芦戸　保
市瀬陽浩
風林火山
八　雲
遠藤　功
植田龍太郎
佐藤　明
上谷　但
佐藤端也
（千葉県）
ラインハルト
Team-S
篁　薫
タカラ
増田伸夫
石田英典
吉竹　靖
清原基至
柿倉純一
伊藤耕一郎
柴田康宏
斉藤　剛
Ryuu
あまらんと
藤倉順男
大野幸夫
松坂吉将
笹原一行
善　玉
るーて
神久智洋

藤堂　始
片寄　剛
平子和孝
小川智久
奥山富史
尾張義国
木下和也
後藤喜一
菅原清貴
押　敬明
中江正和
市川敬三
山田茂樹
久保大佐
（東京都）
森田隆夫
梁川貴充
飛田一郎
小泉晴久
松田　敦
本橋　真
荻野貴史
亜　紀羅
大谷拓也
白鳥武司
柳瀬悟郎
増田和光
森　祐二
キムコ
鈴木雄一朗
金子茂夫
びしばし
Skorzeny
大杉　良
三宅直人
小関俊光
福岡眞孝
岡田淳矢
木村浩一
木川　健
林　隆司
山田孝幸
馬場大介
大野恭義
大迫直樹
横尾雅道
湯本佳典
杉田恵一
杉田恵一
大島　巌
木村達也
若宮孔文
山元啓嗣
酒井智志

小平宏明
川田力也
荒　稔恭
持田直治
今野　顕
橋本　仁
松原慎太郎
川口浩司
吉岡義広
若林　領
山口虎之介
山崎　秀
（神奈川県）
OW-WIZ…
桶谷篤嗣
近藤周司
吉田　太
藁品一昌
笹生仁志
高橋　悟
RENDO
中城友宏
高谷　博
清水大司
佐藤寛嗣
今井甲介
北爪　隆
のっく
萩原　毅
彦部邦洋
斉藤　誠
渡部　亮
勢志　仁
石川史博
新倉英之
大冨高範
今　太助
山中　誠
Sin θ
小倉勝美
柴田貴之
有泉嘉成
矢野一郎
直江英鑑
山本隆生
白鬼正御神
竹俣恵介
臼井裕貴
高橋　勲
（長野県）
西野入康一
春原彰夫
倉橋哲裕
高橋知己
生島正明
黒坂周平
アルフィン
水野正継
畔上裕明
（新潟県）
唐澤　暁
矢部　聡
赤川正剛
山本修吾
笹原謙一
三間隆幸
山崎　睦
倉田　亘
木村貴史
M,　N
北原静矢
大口尚親
（富山県）
村井公一

砂子阪将司
堀田　努
アルス
塚田浩幸
大門正勝
（石川県）
N・T
村本　充
村本　充
安地三雄
大村義明
元開正彦
（福井県）
川崎一弘
小木理弘
中西史朗
（岐阜県）
鈴木智士
北垣　聡
宗宮秀之
水上　亮
塚本泰博
草野　純
岩井　修
栗本効治
安田浩仁
（山梨県）
村松　仁
窪田正喜
（静岡県）
豊島　豊
安藤文一
多田公規
日向一晴
岩辺　聡
原田雅人
池田佳正
石原玲一
岡本将宏
露木正雄
大竹三千博
加藤　亮
池ヶ谷慎
岩田憲明
河村俊幸
浅岡昭男
遠藤直人
（愛知県）
山田　誠
平子　真
小林由宣
加藤晶弘
杉井　誠
今枝和明
中村裕基
P　i
黒江直人
黒江直仁
平賀源内
日下部勉
永野　護
大岩克徳
斎田知昭
井上大親
Mr.Kas…
岡田達也
ぴょん吉
FERIOUS
伴　満義
宮島隆好
丹羽淳也
吉田哲也
園田智道
佐藤康晴

佐藤康晴
森下治基
（三重県）
植谷健一
竹原宏也
木田卓也
広瀬靖彦
伊藤武仁
江藤隆樹
伊藤清文
（滋賀県）
加藤政利
山本　塁
植田浩司
龍舞涙哀
安藤和生
（京都府）
あ～る
水嶋直司
森口良寛
松本広二
田中　斉
水谷和弘
菊地拓也
岡本孝民
大原　渉
奥田　聰
紺谷仙尚
（大阪府）
寺脇　孝
荻田幸一
村岡礼治
木内盛朗
信貴隆紀
天　狼星
木村　守
石垣成直
中川雄介
向田和男
平元　忠
谷　敦志
田中恭弘
秋吉克彦
松田秀樹
たかひろ
小山　伸
森　拓也
川崎　正
後藤泰弘
北川光一
酒本弘樹
垣平正太
藤田祥生
川田国寿
半田成範
大野雄二
竹下誠二
岡嶋伊都夫
家森敏郎
久能　淳
宮内健太郎
清水信行
中尾忠行
秋澤　修
石川智也
古妻康之
武田孝幸
井上健司
渡辺　聡
山崎智之
西迫元英
EDGE
（兵庫県）
シュベルト

オーヴィル
堀家信斤
広中和広
川本宣弘
片江光治
住野正行
蒼　龍
一服盛雄
北野秀明
エルム
藤井康隆
高田　剛
長妻　毅
門田　崇
K.　S
中谷健志
M.E.S
西村　実
（奈良県）
田中　大
吉岡昭典
川端和彦
依田　隆
三木洋幸
梅田致治
（和歌山県）
市橋潤一
谷坂　誠
A.　S
脇中伸康
榎　伸彦
NEO
きちこう
（島根県）
山根和仁
ごくらくとんぼ
（岡山県）
江川正幸
竹内久人
岡本昌弘
杉　尚憲
片山顕正
間野真木
四　熱党
（広島県）
森安洋矢
岡崎　勝
ファルシオン
神原大仁
井上憲治
安岡洋治
田形靖仙
佐々木知彦
永原知幸
徳永宗裕
吉母　譲
前原史隆
松本聖治
木曽秀則
寺上公敏
佐々木薫規
金島栄治
（山口県）
苫原淳司
西村和幸
内山武彦
大石智亮
西富壮太郎
（徳島県）
富士郁夫
（香川県）
蒼の導士
勝野隆弘
田尾　稔

梶本英樹
松本常男
中井真也
（愛媛県）
池田明澄
真鍋　忍
（高知県）
佐野栄昭
佐藤量哉
高橋奉善
岡林大輔
小谷明弘
（福岡県）
森優裕樹
田中宏侍
末次健太郎
武田光弘
松岡幸亜
木村弘毅
野口智幸
“R”
大谷康史
藤井雷太
吉田晋之
樋口元信
山村博憲
角大三朗
境　規彦
聖　騎士
（佐賀県）
一力真城
安武信行
杉森　達
本告敏文
（長崎県）
奥川浩光
日高敏郎
山崎邦利
（熊本県）
西村信行
木村泰陽
荒木聖一郎
桑野泰宏
牛嶋一精
（大分県）
佐藤文教
後藤隆史
（宮崎県）
黒木健太郎
平部航多
（鹿児島県）
吸血鬼ハンターB
松本　龍
松留英一
木下亜希
（沖縄県）
町田　稔
（不　明）
伊藤健則
田中宏明
吉成良広
坪井創吾
久野勇生
レイストリン
日向仁志

ロボクラッシュ公報

1. 第7回大会の報告

第7回ロボクラッシュ大会は、大きなトラブルもなく、まずまずの盛況のうちに終了しました。参加者数は微増、今回も1万人を突破しました。その一方で相変わらず、応募券の貼り忘れや応募用紙の不備、数値ミスによる失格者も多く出ています。応募券がはがれないようにしっかり貼りましょう。

それではまず、恒例のデータ発表。

◇使用ボディベスト5

TEC-81D	29.8%
DC-65	13.6%
M-30A	12.1%
MOS-9B	7.4%
C-152	6.9%

◇タイプ別比率

スプライト	20.3%
ナイト	54.2%
ケンタウロス	25.5%

◇使用エンジンベスト5

MC-1	25.8%
ED-400	21.6%
AVS-20B	12.5%
ED-275	11.6%
AVS-30B	7.3%

◇使用武器ベスト5

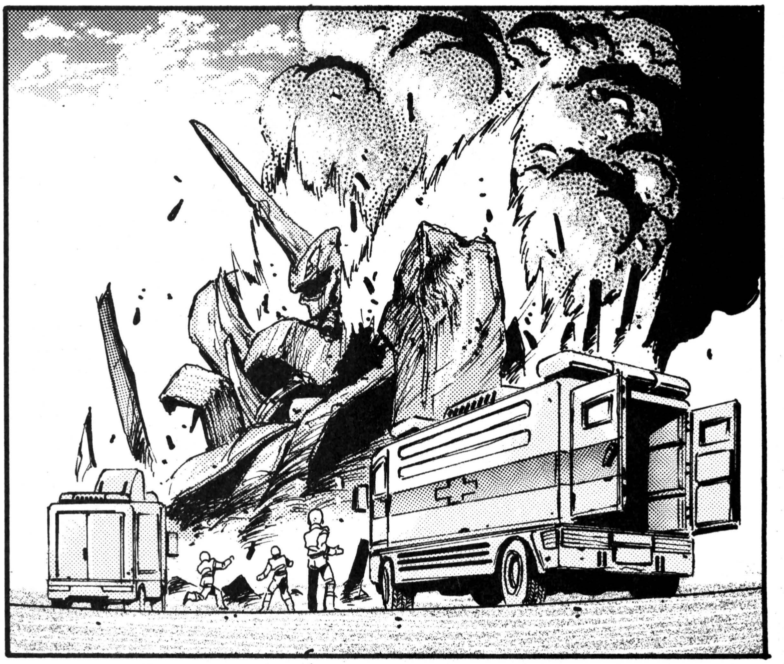
ライトニングウィップ	28.5%
メタルクロウII	23.5%
バトルアクス	12.5%
ハルバードII	11.6%
ライトセーバー	9.9%

ボディのトップは相変わらず、TEC-81シリーズですが、新製品や前回優勝マシーンの影響で、シェアを落としています。H-1を販売中止に追い込んだDC社の新製品、DC-65の躍進も目をひきます。

エンジンの順位は前回とまったく変化ありません。

武器は今回も大変動。常に1位の座を保ち続けてきたメタルクロウがついに2位に転落。代わってライトニングウィップがトップに立ちました。人気がないのは、遠距離用武器。合計しても5%にも届きません。

コンピュータは前回と同じくSD-371Bが人気。シェアは落ちましたが、32.2%の参加者が使っています。



禁止武器は総計で1500個近く持ち込まれたようです。発見率は20%。人気はファイアボールとグレネードです。

シールドは大小あわせて40%、移動オプションは48%、リペアパーツは23%が使われています。

2.第8回ロボクラッシュ大会

ひき続き第8回ロボクラッシュ地球大会の開催を発表します。

大会のシステムは第7回と同じです。第1次予選は1グループ20台ほどのバトルロイヤルで争われ、第1位の約600人ほどが2次予選に進みます。この2次予選では、上位2台が勝ち残りを認められ、決勝トーナメントに進出できるわけです。

またいつものように、バトルロイヤルを勝ち抜いたマシーン以外にもチャンスがあります。前回と同じように、バトルロイヤルで大活躍しながら敗退したパイロットのなかから、特別に数人が選抜されて、決勝トーナメントに参加できます。

決勝トーナメントは128台のマシーンが1対1の対決の連続で7回戦、決勝戦で勝ったパイロットが、第7回ロボクラッシュ大会の優勝者となります。

3.ライセンスコードとボーナス

ロボクラッシュ大会で決勝トーナメントに進出したか、あるいは投稿などで大会に貢献した参加者には、ライセンスコードとボーナスクレジットが与えられます。その参加者は次回からライセンスコードを応募用紙に記入すれば、基本の500クレジット＋ボーナスクレジットの金額を使って、自分のマシーンをつくることができます。つまり最初の参加で3位に入れば、次回は560クレジットまで使えるのです。

このボーナスは積算されていきます。したがって優勝を2回した参加者は、そのつぎの回から800クレジットのマシーンをつくれるのです。

優勝	150クレジット
2位	100クレジット
3位（2台）	60クレジット
予選通過	30クレジット
投稿など	10〜20クレジット

注意してほしいのは、このボーナスはパイロットの成績として記録されることです。名前のちがうパイロットで応募してきたときは、このボーナスは使えないので注意してください。

4.パイロットとマシーン

ロボクラッシュ大会は安全対策がいきとどいているので、めったに死者はでません。（負傷者はでますが)。したがって途中で負けたパイロットも、死

んだわけではないので、次回の大会にエントリーすることができます。

しがしマシーンのほうは、１回の大会が終わるころには、みんな破壊されるかボロボロになっています。そのため次回の大会では、また新しいマシーンをつくらなくてはなりません。そのときは前回搭乗したのとはちがうタイプのマシーンを使ってかまいません。

なお、マシーンに搭載できるのは通常武器が４種類まで、禁止武器が６つまで、そしてオプションパーツは４種類までです。

５.作戦計画

ここで作戦計画の基本的な考え方を説明しておきましょう。

まずバトルロイヤルは、大乱戦になるので、距離はあまり意味がありません。パイロットは武器の使える位置にいる敵を攻撃するのです。

最初の〝攻撃の％〟は、その条件のときに敵をどのくらいの確率で攻撃するか、ということです。しかしバトルロイヤルでは、敵を攻撃すると反撃をうける可能性があるので、あまりバーサークしないほうがいいでしょう。

トーナメントは１対１の戦いなので、作戦はバトルロイヤルとまったく異なります。最初の〝行動パターン〟の４項目は、どれくらいの確率でどの行動をするかということです。それぞれの項目は１～97のあいだで記入し、４項目の合計は必ず100にしてください。狙いは攻撃のときに自分の命中率を上げ、防御は相手の命中率を下げます。

つぎの〝距離〟は、マシーンの望む距離です。ひとつだけ○をつけてください。いちばん強力な武器の距離がいいでしょう。マシーンは移動を選択したときに、自分の望む距離に近づくように移動します。

最後の〝攻撃目標〟は、バトルロイヤル、トーナメント共通のものです。相手のマシーンのどの部分を狙うかを、各項目は10～40、合計で100になるように記入してください。

作戦計画の数値の記入ミスの数が多いので、あなたも応募する前に、もういちどチェックしてみましょう。

６.チューンナップ

ロボクラッシュのマシーンは、以下の項目についてチューンナップをすることができます。チューンナップ費用と内容は、どのマシーンが行ってもみな同じです。

- ボディ軽量化
- エンジンのパワーアップ
- 装甲の強化
- 武器命中率の上昇

どのチューンナップも、基本コストは20クレジットです。これによる性能の上昇は、およそ10％アップです。

希望するならひとつの項目には、最高50クレジットまで使うことができます。多く使った分だけ、そのマシーンの能力は上昇するでしょう。

またチューンナップは、最低で１クレジットから可能です。ただし基本コストに達しない金額でのチューンナップは、必ずしも効果が上がるとはかぎりません。

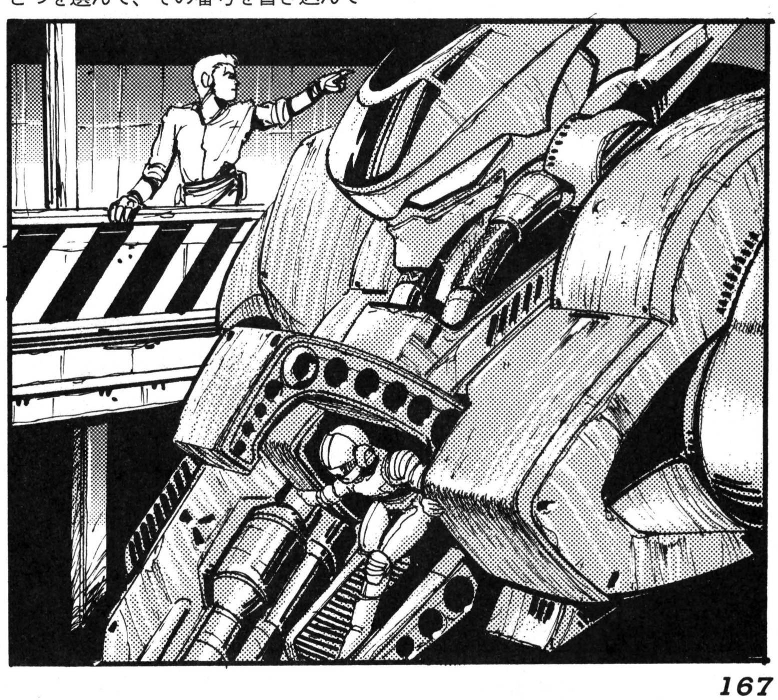
マシーンをチューンナップする人は、記入用紙の右上に各チューンナップの項目ごとの金額を書き込み、その合計額を左下のチューンナップ費用の欄に書いてください。費用を総合計するときに、チューンナップの分を忘れないようにしてください。

７.禁止武器の使用

禁止武器の使用条件は、それぞれの武器の最後の欄に、以下の条件からひとつを選んで、その番号を書き込んでください。番号の記入がない場合は、禁止武器は使用されません。

1. １次バトルロイヤルで自分のダメージが50％を越えたら使用する
2. １次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
3. １次バトルロイヤルで最後の１台に使用する
4. ２次バトルロイヤルで自分のダメージが50％を越えたら使用する
5. ２次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
6. ２次バトルロイヤルで敵があと２台になったら使用する
7. トーナメントで自分のダメージが25％を越えたら使用する
8. トーナメントで自分のダメージが50％を越えたら使用する
9. トーナメントで自分のダメージが75％を越えたら使用する

指定の条件にならずに、使われなかった禁止武器はつぎの戦闘に持ちこされます。１次バトルロイヤルで使用と指定して、使用されなかったものは、２次では同条件のときに使用されます。そこでも使用されずにトーナメントまで持ちこされたものは、７の条件で使用されます。



応募用紙の書き方と記入例

ロボクラッシュに参加するには、応募用紙を切り取るか、またはコピーを取って、用紙の右上に応募券を必ず貼ってください。応募券(コピー不可)はこの下にあります。

まず参加者IDの各項目をきちんと書いてください。パイロットの性別を指定したい人は、名前の後ろのあたりにメモしておいてください。

発注書にはパーツのコード番号と形式名、それに重量・値段をきちんと記入してください。それから重量と値段の合計を計算するのも忘れずに。

ボディ、エンジン、燃料タンク、コンピュータは各1種類、通常武器は4種類、禁止兵器は6つ、オプションは4種類まで搭載できます。そしてボディとコンピュータ以外のパーツの重量を合計して、それがボディの搭載量を越えないようにしてください。

チューンナップはクレジットの制限には関係しますが、ボディの搭載量には関係ありません。チューンナップをした人は、各項目ごとの費用を右上の欄に書き、その費用の合計を左下の欄に入れて、費用の計算をするときに忘れないようにしてください。

一般の人が使えるのは500クレジットまでです。しかし以前にライセンスをもらった人は、獲得したボーナスクレジット分も使うことができます。その場合は自分のライセンスコードをライセンスの欄に書いてください。忘れると金額超過で失格になりますよ。

作戦計画の内容は166～167ページに説明してあります。したがってここでは記入された数字の確認をしましょう。

バトルロイヤルの作戦の〝攻撃の％〟は、10～100の数字を入れます。

トーナメントの作戦の〝行動パターン〟は1～97の数値で、4項目の合計は必ず100にしてください。〝距離〟にはひとつだけ○をつけてください。

〝攻撃目標〟はバトルロイヤル、トーナメント共通のものです。各項目は10～40、合計は100にしてください。

応募用紙の宛て先は、

〒102 千代田区九段南4－7－16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部『ロボクラッシュ』応募係

今回の締め切りは、**8月18日**の消印までが有効です。

マシーンの発注書

ボディ	コード番号	形式番号	重量	値段
	B-19	DC-65		170

エンジン	コード番号	形式番号	重量	値段
	E-2	ED-275	45	85

燃料タンク	コード番号	容量	重量	値段
	T-1	1000リッター	8	10

コンピュータ	コード番号	形式番号	重量	値段
	C-1	LOC-56		25

通常武器	コード番号	名称	重量	値段
	W-31	ライトニングウィップ	8	50
	W-42	シュリケンランチャー	20	50

禁止武器	コード番号	名称	重量	値段	条件
	P-1	ファイアボール	3	20	1
	P-1	ファイアボール	3	20	5

オプション	コード番号	名称	重量	値段
	S-6	リペアパーツ	2	25

チューンナップ費用		45
総合計	89	500

チューンナップ (1～50)

種類	費用
ボディ軽量化	10
エンジンパワーアップ	15
装甲強化	20
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦 (10～100)

残りの敵の台数	攻撃の％
最後の1台	100
25％以下	90
50％以下	70
75％以下	30
76％以上	10
ダメージのひどい敵	100
エネルギー切れの敵	100

トーナメントの作戦 (1～97)

行動パターン	ポイント
移動	30
狙い	15
攻撃	35
防御	20

距離	○をつける
遠距離	○
長距離	
中距離	
近距離	

攻撃目標 (10～40)

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭	20	コンピュータ損傷
腕	20	武器命中率ダウン
胴体	20	エンジンパワーダウン
移動システム	40	移動力ダウン

新トップは付録でスタート！



新トップの準備はちゃくちゃくと進行中！　よりエキサイティングなゲームシステム、前作から400年後の世界を舞台とする新たなる設定で、いよいよスタート。しかも次号、第1回は別冊付録だ！

ゲームと密接に関わりあう新連載マンガのプロローグ、マンガとゲーム共通の膨大な世界設定、ニューゲームのシナリオとシステム、お楽しみ情報などなど、トップのすべてを詰め込んだ決定版！　これがあれば、新トップを120％楽しめるぞ。

ベテランも新人も、戦闘準備して待て！

ロボクラッシュ
応募券⑨

ロボクラッシュ応募用紙

応募券を貼ってください

参加者ID

応募者名	住所	年齢	※この欄には何も書かないでください

パイロット名	マシーン名称	ライセンスコード

マシーンの発注書

	コード番号	形式番号	重量	値段
ボディ				
エンジン	コード番号	形式番号	重量	値段
燃料タンク	コード番号	形式番号	重量	値段
コンピュータ	コード番号	形式番号	重量	値段
通常武器	コード番号	形式番号	重量	値段

	コード番号	名称	重量	値段	条件
禁止武器					

	コード番号	形式番号	重量	値段
オプション				

チューンナップ費用		
総合計		

チューンナップ (1～50)

種類	費用
ボディ軽量化	
エンジンパワーアップ	
装甲強化	
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦 (10～100)

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の1台	
25%以下	
50%以下	
75%以下	
76%以上	
ダメージのひどい敵	
エネルギー切れの敵	

トーナメントの作戦 (1～97)

行動パターン	ポイント
移動	
狙い	
攻撃	
防御	

距離	○をつける
遠距離	
長距離	
中距離	
近距離	

攻撃目標 (10～40)

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭		コンピュータ損傷
腕		武器命中率ダウン
胴体		エンジンパワーダウン
移動システム		移動力ダウン

しょの5

シミュレーションゲーム

SIMULATION GAME TAKARA.BUNE



酋長改メ 火元管理責任者の御言葉



諸君、わたしが火元管理責任者である。火元管理責任者になると、夜も会社に寝泊まりしなくてはならないのである。ウルトラマンのよーに、3分間の勤務時間を過ぎれば帰れるとゆーわけではない。つまり、わたしはウルトラマンよりエライのだ！

SLG REVIEW

シュヴァルツシルトII

歴史の流れに参加する

さて、『シュヴァルツシルトII』である。以前このゲームを取材にいったおり、工画堂のスタッフの方にいろいろとお話を伺うことができた。まあ、ゲームの宣伝的な部分はさておくとして、この取材でとくに印象に残ったのが、「ＳＬＧづくりの難しさ」。

たとえば背景としてあるひとつの世界を設定する。そこでの歴史展開といったようなものをシミュレートする場合、どうすればリアルに（それらしく）、かつおもしろいものになるか。「リアルさ」というのはＳＬＧをおもしろくするための前提というべきもので、とくに『シュヴァルツシルト』のように、架空の世界を背景にしたＳＬＧの場合、ゲームの骨組として大切な要素である。

また、「おもしろさ」。この点については、プロの制作者も悩むところで、いろいろな意見があることと思う。ここで、ひとつだけ判断の基準を設定させてもらえれば、「自由度」。つまり、どれくらいプレイヤーが自分の意志でプレイを進めることができるか、ということである。とはいえ、わたし思うに、この「自由度」が非常に難しいところ。つまり、何をやってもゲームをクリアできる、というのでは、ＳＬＧとしては荒唐無稽なものとなり、興ざめすることはなはだしい。かといって、その逆では無味乾燥。何のためのゲームか、わからなくなってしまう。ほどよいバランスが必要となるのではないだろうか。『シュヴァルツシルトII』の場合、とくに目立つのはこの「自由度」についての考え方である。銀河世界を背景にして、随所に歴史的イベントを設定する。同じＳＬＧとして、たとえば光栄の歴史ＳＬＧなどのイベントとちがうところは、それが世界の歴史の流れの中で、「必然的に起こる」ものだということ。しかも、ゲームの流れに重大な影響をおよぼしている。与えられた状況にプレイヤーがどのように対処していくかで大きく明暗が分かれるようになっている。つまり、「歴史をつくる」と



盛本画伯の
お笑い玉手箱

今月のお題

シュヴァルツシルト

シュヴァルツシルトか……
シュヴァルツシルトねえ
……ロンドンはよかったな〜

いったい右の文章は何を意味するのでありましょうや。欧州帰りの筆者(盛本画伯)は、「行間を読め!」とぬかしておりますが……。

とっぴんぱらりのぷ〜

お笑い玉手箱 ワタシが謎の画伯、盛本である。それにしても励ましのお便り、いとありがたし。とくに千葉県の根本クン。「切れてますね、アタマが」だとお!? うれしいことをいってくれるじゃないの。また、女性の身ながら高松さん、南のイラスト入りの葉書ありがとね。ワタシのユーモアがわかるのはキミ達だけよ、ホント!

いうよりは、「歴史の流れに参加する」のである。

「自由度が高い＝おもしろい」ではない

「シュヴァルツシルト」について、「(ゲームの)自由度が低い」という意見が相次いでいる。確かに、ゲームの節目にあらかじめ(歴史的な)イベントが設定されている点、従来の同タイプのＳＬＧに比べて異色のＳＬＧといえる。

が、ここで『シュヴァルツシルト』のために、ひとつ弁護をすれば、「自由度が高い、低い」という基準はＳＬＧのおもしろさをはかる基準とはいえないだろう。むしろ、前にもいったように、そのゲームのタイプに合わせた「自由度のさじ加減」が重要なわけで、ゲーム、シナリオの世界設定の枠内で、適切な「さじ加減」をつくりだすことこそ「おもしさ」を出すための条件といえるのではないだろうか？

「シュヴァルツシルト」のシリーズは、この辺のバランスが、これまでのＳＬＧとはかなり異なっている点、違和感を持たれるプレイヤーもいるだろう。要はそういうことなのだ。

まあ、要するにおもしろかったのだ

というわけで、自由度をめぐる話題云々。ここまで書いてきて、抽象的な話題ゆえ頭が痛くなってきた。要は「おもしろければいい」わけだし、また、何をおもしろく思うかは人によって異なる。つまるところ、自分がそのゲームをおもしろく遊んだかということで……う〜む、段々ということがなくなってくる(飯のタネがなくなってくるなあ)。わたしにしても、「ＳＬＧは○○でなければいけない」というような基準を持っているわけではない。努めて持たないようにしている。「○○でなければならない」といったようなドグマ(教条)をひとたび持ったら最後、○○に合致したゲームなら、「これはどうも…」と思うようなゲームでもおもしろいものとして紹介せざるを得なくなるからだ。

では、『シュヴァルツシルトII』はどうであったか？　わたしにとっては、非常に楽しく遊べるＳＬＧだった。国と国との「信義や誠実」も大事だが、それよりもやや「人の悪い」発想が必要になる点、マキャベリ大好き人間のわたしとしては楽しむことができた次第。また、終盤は優勢な異星人勢力を相手に、文字通り銀河世界の雄として死闘の連続。数で優る敵にたいして、(圧巻のイベントなどがあり)じりじりと勢力を回復していく様は、一種叙事詩的な趣(おもむき)がある。

ま、プレイしてみればわかる。いずれキミにもわかる、ということで今月はこれにて。

(七星剣)

エンドレスクイズ

主筆改メ、主席改メ、酋長改メ、
火元管理責任者出てこい!!

最近、もっともお洒落な肩書とされるのが、「火元管理責任者」。いわば究極の肩書、名刺にこの7文字を刷り込むことが、激動する現代社会を生きる男達の憧れとなっているのだ。さて、酋長改め火元管理責任者の正体は――!?

今月も数多くのお便りをいただいた。さて、今月もっとも多かったのは、酋長改め火元管理責任者は「隠れ佐藤編集長」であるとのご指摘。なるほど、さもあろう。ディヴ、Ｈ副編、ウォルフの越後屋三人衆が消えたあと、残るのは佐藤編集長。だが、ちがう。残念ながらちがうのだ。確かに佐藤編集長は、編集長のほかに数え切れないほど多くの肩書を持つ。一例を挙げれば、文化祭実行委員。今を去ること20数年前、彼に与えられた肩書に「解任決議がなされていない」ということで、未だに文化祭実行委員を名乗っている。これは恐ろしいことだ。さて、事態はいよいよ風雲急を告げる。以下待て次号だ！

SLG通信はお休み

え〜いなしてSLG通信がお休みなんだよう！ 通信がなくなれば、コンプSLGの火は消えたも同然じゃないかよう！ というわけで、まずは読者の皆さんにおわびじゃ（おわびになってないって！）。でも、お便りを送ってくれた皆さん、ご心配なくじゃ。今月の分は来月までしっかり保管、編集部の地下秘密金庫に収めてあるんだもんね。来月こそは大いに暴れてやるわさ。がるるるる？！

あなたに選んでほしいんですすら♡

SLG TOP 10

さて、今月も母と子のSLG TOP10、しっかりいってみたい。

そもそもこのコーナーの主旨は、単なる人気投票ではなく、読者の皆さんがＳＬＧをどのように考え、かつ思い入れしているかにある。その意味で、ＳＬＧにまつわる体験、エピソードの類は大歓迎なのだな。

というわけで、まずは千葉県の飯田クンのお便りは『太平洋の嵐』にまつわるエピソード。何でも、この史上最大のビッグゲームでキャンペーンシナリオを友達とプレイしようとして、合宿を行なったそうな。で、１人が海軍大臣、もう１人が陸軍、飯田クンは（ジャンケンに負けて）軍需大臣となつたそうである。いざ、開戦、緒戦・進撃が順調だったうちは良かったが、中盤以降、陸軍と海軍の対立が激化。ニューギニア制圧をもくろみ、航空兵力をラバウルへ集中させようとする海軍に対し、陸軍は大陸への兵力集中を主張、双方ゆずらず、とうとう「海軍には陸軍機を使わせないんだもんね！」といったところまできてしまったらしいのだ。おかげでキャンペーンは全員がへとへとに疲れて途中終了。「苦しかったけど、今から思えばあんな（馬鹿な）こともうできないでしょうね」なんて、しめくくってくれた。で、『太平洋の嵐』に貴重な１票。うーむ、青春のＳＬＧなのだ。皆さんもヨロシク頼む！

1	大戦略III（システムソフト）
2	スーパー大戦略（システムソフト）
3	シュヴァルツシルト（工画堂スタジオ）
4	信長の野望・戦国群雄伝（光栄）
5	大戦略II（システムソフト）
6	三国志（光栄）
7	King of Magic（コスモス・コンピューター）
8	First Queen（呉ソフトウェア工房）
9	水滸伝（光栄）
10	太平洋の嵐（G・A・M）

SLG時評 やっぱり「天下統一」強し！

同じシステムソフトの作品ながら、『大戦略III』のあとから、スッと出てきた感のある『天下統一』。これまで光栄の独走を許してきた戦国ＳＬＧであるだけに、どのようなゲームか、興味を持っている人も多いことだろう。で、結論から先にいわせていただければ、このゲームは買い、である。何といっても、（国ではなく）城を単位とした細かい設定が、いかにもという感じ。「今日は海津城を陥として、北信濃を制圧してやろう」とか、「この城を陥とされれば大軍が侵入してくるな」と、戦略拠点としての城の役割が余すところなくシミュレートされている。本格的な戦国ＳＬＧをプレイしたい人にはおススメの作品といえる。

一方、長らくお待たせの『大戦略III』。こちらはもはや何もいうことはない。現状の98の限界の中で、どれだけのＳＬＧができるのか、システムソフトの意地をかけて開発した意欲作である。買って、見て、触ってみるべし。ＲＡＭボードがあればさらにいうことなし、だ。

遅ればせながら、COSMOSコンピューターの『KING OF MAGIC』をプレイした。やや画面があっさりしすぎの感があるが、シナリオ設定の豊富さがありがたい。ほんの２〜３時間で終わるシナリオもあれば、終了までに数日かかるシナリオもある。種族、魔法など、ファンタジーＳＬＧとしてはごくオーソドックスながら、（それだけに）安心して遊べる。

『太平洋の嵐』のシナリオ集が最近、続々と発売されている。ひと頃云々された操作性の悪さも、ＤＸの発売によってほぼ解消し、この分野では向かうところ敵なしの勢いである。ただし、ひとつだけ難をいわせてもらえば、「生産」については改良の余地がないものだろうか。

鉄を生産するために、大陸から石炭を輸送し、東南アジアから鉄鉱石を――と、戦闘以外の操作が非常にやっかい。せめて輸送船の航路を一度設定したら、あとは自動的に繰り返し輸送が行われる、といった具合にできないものだろうか。まあ、中には、「全体的な戦略をシミュレートするためには、生産についての決定も必要」とする考え方の人もあるだろうから、オプションとして、「航路、輸送自動設定」とかいったような、何らかの機能を付け加えていただきたいもの。

このゲーム、筆者にとって「やめられない、止まらない」悪魔のような魅力を持ったＳＬＧであるだけに、願いはひとしお。ぜひぜひ検討されんことを！

今年の秋は、光栄の『連合艦隊』をはじめ、大作、話題作、異色作がめじろ押し。まさに、収穫の秋ですな。



九段南通信

九段南は秋葉原の次に不滅。いわば永遠（!?）の女子大生なのである！

永遠で悪かったわね！ どーせ、私は悲しい留年生よ。文句ある？

さて、今月は、せっかくコラムをもらったのはいいけれど…ネタがない。困ったわ。どうしよ!? え〜と、まずは『シュヴァルツシルトII』の発売、お祝い申し上げます。前作を紹介したときは、秋ちゃんがたまたま忙しかったもので、私がプレイしたわけ。外交がとてもおもしろかった。とにかく列国間の力関係をどううまく利用していくか、考える要素が多いSLGだったわね。IIも期待よ！

SLG用語事典

今月の用語事典は〝めくるめく楽屋オチ〟特集をやっちゃおうじゃないの。どうせワタシはインテリさ。蓑(みの)ひとつだになきぞ悲しき

〝た〟の項

【宝船】

部数獲得戦争の嵐が吹き荒れる出版業界。この修羅の巷(ちまた)に身を置く男達の物語が（今まさに）始まろうとしている――。

平成元年某月某日。市ヶ谷九段南、コンプティーク編集部にて。けたたましいベルの音に、安眠を妨害された電子戦用編集者Nは不機嫌な声を受話器にぶつけた。「今何時だと思っているんだ！ エッ、午後2時!?」しまった、昼飯を食い損ねた、と内心つぶやきながら、電子戦編集者は受話器の向こう側、対潜哨戒編集者Mのもたらした情報に、みるみる顔が青ざめるのが自分でもわかった。敵がうごいている。ライバルのLOGONが、SLG連載を企画中というのである。困った――。

本誌に連載していたSLG劇場は、最近勢いが衰え、いよいよこ～さん、東ローマ帝国のようなものである。マック版テトリスをプレイしながらNは考えた。断片に分かれたブロックが緩慢に落下する。いつまでたってもうまくならないのである。電子戦用に採用されたNは、自分をあくまで拒もうとするテトリスのゲームシステムと、ソビエトの世界戦略を結び付け、しばしの間、沈思黙考。

「だが、ひとつひとつは弱くても、みんなで力を合わせれば強くなる。うむ、逆にいえば、極めて教育的なSLGといえるな」。テトリスを典型的なSLGと思い込んでいるNは、強引に教訓を引き出した。歴戦の編集者の条件である。「そうだったらいっそ、全頁をコラムスペースに分割して、新連載を始めるべきなのだ！」。ここに、Nは〝SLG宝船〟の企画を打ち出し、本誌登場とあいなった。

【太平洋の嵐】

本誌の並いるライターが恐れたことで有名なSLG。かってSLG劇場なるページがあった。お茶の水教授は、当時このページの主任教授の任にあったが、このSLGだけは扱うフンギリがつかなかったのである。とにかく巨大にして、細かい。病弱の身には到底…と思っていたある日のことである。彼は、編集部にてH副編と打ち合わせを行っていた。

「今度扱うSLGは何にしますか？」とH氏。「そうですね、やっぱり…」と教授がいいかけた矢先に、「『太平洋の嵐』が評判いいみたいですよ」。H副編がささやく。

「でも、まあ今回は『アートオブウォー海戦版』を…」と、教授。H副編、うなずきながら「ああ、そうですか。ところで『太平洋の嵐』が評判いいみたいですよ」とささやく。

「え～と…」と教授。「○○さんに聞いたんですが、『太平洋の嵐』が評判いいみたいですよ」とH副編。……かくして、『太平洋の嵐』がSLG劇場に初登場することとなったのである。

【チャフ】

もっとも古典的なレーダー妨害法といわれる。チャフとは一種のレーダー電波反射体であり、特定のレーダー電波の波長にあわせた大きさの金属箔や細かい棒状の小物体を空中に投下すると、それらの物体はレーダー電波を反射し、航空機1機分の機影をつくりだすことができた。この方法を用いたレーダー妨害は、第2次大戦の英独でほぼ同時に考えられ、とくにイギリスによるチャフの使用は大戦中期以降の連合軍のドイツ爆撃に非常に大きな効果を示した。



お便り大募集

今月はゴメン。やはりSLG通信がないと寂しいよね。さて、お休みしたところで恐縮なんですがわがSLG宝船では、読者の皆さんのお便り募集しています。体験記、裏ワザ、あるいは励ましのお便り(!?)、何でもありあり。たとえば、自分でSLGゲーマーズ列伝を書いて送ってくれてもよい。で、採用者には秋葉原勲章じゃなかった、特製テレカやら大江戸情報網への推薦などさまざまな特典あり。求む、お便り、高給優遇！

シミュレーションゲーマーズ 列伝②

滅びゆく千葉を一手に支える健気(けなげ)な少年達の話だ！

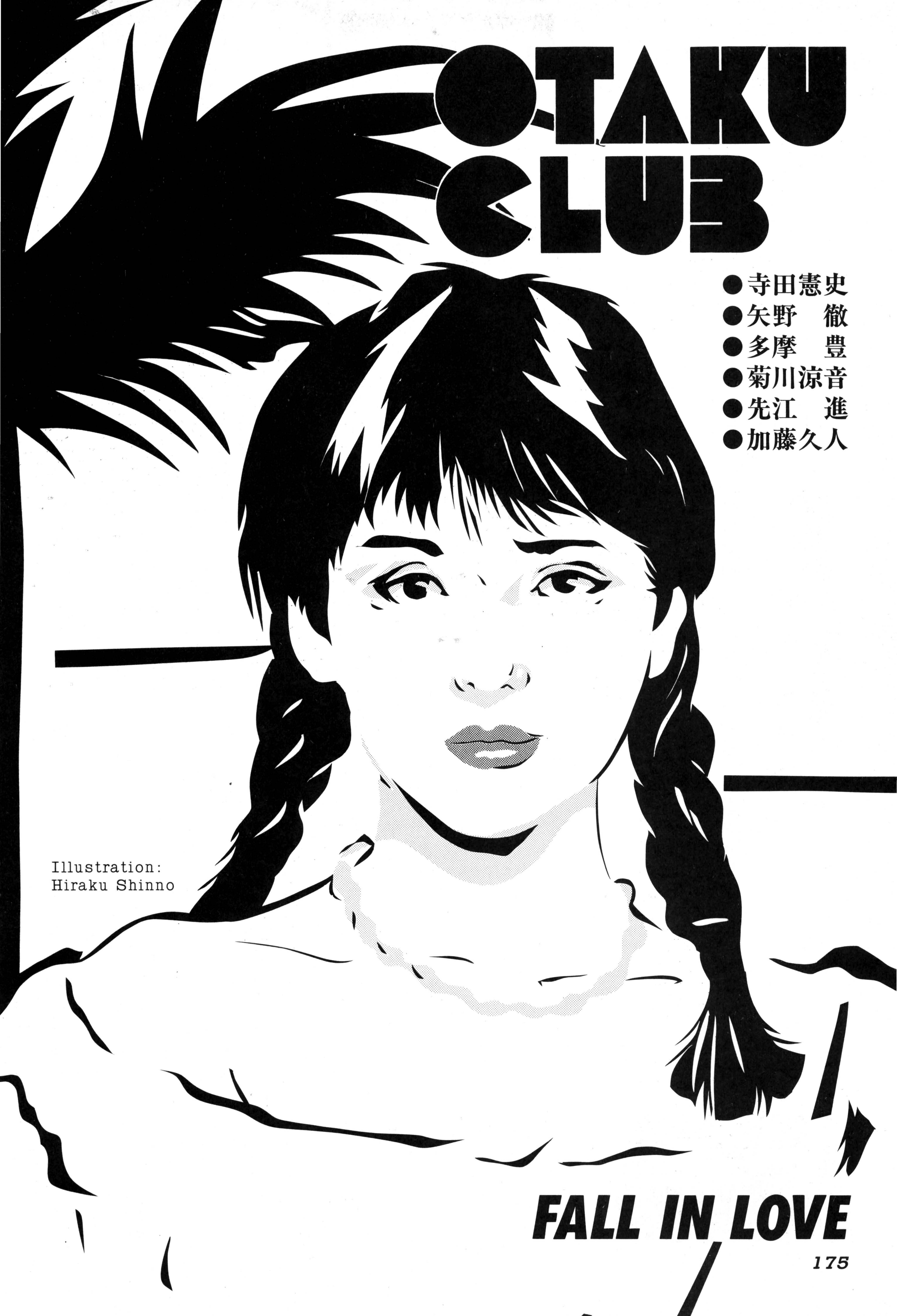
千葉里見党。そう、全国的な里見軽視に業を煮やした千葉県の1少年が結成した「郷勇」である。彼らは、本誌『信長の野望・戦国群雄伝』の連載において、里見が冗談のタネにしか用いられない事実に慄然。同時に千葉都民と呼ばれ、東京圏に取り込まれ滅びゆく〝千葉ナショナリズム〟の回復を目指して日夜活動を続けている。一例を挙げれば、彼らは他県(この場合、神奈川、つまり相模北条が多い)へ出かけて、同年輩の少年達と喧嘩を演じる。喧嘩の前の殺し文句として、彼らが必ずいうことは、「千葉なんか里見八犬伝の舞台になったんだぞ！ どーだ」が、この戦法は必ず成功するとは限らない。相手がこの言葉で恐れ入ってくれればよいが、そうでない場合は、続く自慢がないのである。「千葉は商品作物生産が日本で2番目だ」では格好が悪いし、「千葉県民は皆、里見氏の子孫だ」ではウソをつくことになる。おまけに、最初から八犬伝を知らない者もいる始末で、千葉里見党の今後が思いやられる。ガンバレ、千葉里見党！



イラスト／渡辺天留子



パンゲアが出る。
松枝蔵人 作
イラスト 吉富昭仁
HYPER GENETIC CIRCUIT
PANGAEA
パンゲア 1
9月1日発売
発刊記念
松枝蔵人
サイン会
札幌旭屋書店
8・27
角川文庫



OTAKU CLUB

●寺田憲史
●矢野　徹
●多摩　豊
●菊川涼音
●先江　進
●加藤久人

Illustration:
Hiraku Shinno

FALL IN LOVE

文 寺田憲史
（てらだけんじ／作家・脚本家）

ぼくは〈ラブ・コメ〉がきらいだ！

ぼくは、脚本家である。

本当はと言うと、映画監督になって、ハリウッドの授賞式で、アメリカの女優たちとワイワイキャアキャアやってる、っていうのがぼくの青写真だったのだが、いまのところ、その計画は、大いに棚上げにされてしまっている格好である。

それに、たとえ脚本家に甘んじるにしても、本当は（ぼくの会話には、「本当は」が多いという評判である）、フジテレビの夜９時台の若いＯＬや主婦が、「あれ見たあ？」なんて言う番組、そういうものをつぎからつぎに書きまくっている、と言うのが、このぼくの自分像のイメージなのだ。

つまり、主演の浅野ゆう子なんかと青山のカフェ・バーでチチクリ合ってるところをフォーカスされたとか、そーいうギョーカイっぽいものに、ぼくは非常に好感を持っているのである。

——ところが！

ぼくが、かつて漫画少年であったからだろうか、ずーっとずっと、アニメの仕事の方が多いというのが、いままでのところなのである。

しかも、多才というか無節操というか、多種多芸、とにかく日本のアニメの大抵のジャンルに顔を突っこんできた。

超過激なギャグ「らんぽう」、死んでも死んでも生き返る「キン肉マン」、おっしゃれぇな「キャッツ・アイ」やら「コブラ」やら。ＳＦっぽいものでは「ウラシマン」「モスピーダ」「ダンクーガ」。それに、女の子っぽいところでは「お早よう！　スパンク」。そして、あやうくロリコンと疑いをかけられたサンリオ「ボタン・ノーズ」なんて言うのも手掛けてきた。

ちなみに、今夏東宝系で公開されるサンリオ・アニメフェスティバルの脚本も書いた。

皆さんには、ぼくの清らかな童心を感じ取っていただけるはずである。

だが！　ひとつだけ、なかなかお声のかからなかったジャンルがあった。

それが、＜ラブ・コメ＞である。

で、＜ラブ・コメ＞の名作「きまぐれオレンジロード」でチーフライターの仕事がきたときは、苦節×年、アニメ界で身を焦がしてきたぼくは、ジーンと胸を熱くしたもんだ。

そうなのだ。ぼくは「うる星やつら」だとか「タッチ」だとかを横目でみて、「どーして俺にはああいうのやらせないんだろ」と、内心ひがんでいたのである。

で。原作者も、ぼくのシリーズ構成にとても理解を示してくれ、かなり好き勝手にやらさせていただいた。

主役の鮎川まどかには、なぜかぼくの思いつきでテナーサックスを吹かせ、春日圭介君の家には「テラケン、何か商品になる動物おいてよ」というプロデューサー氏のわがままを聞いて、「ほんじゃ、ジンゴロっていう猫飼わせましょ。いつも脱出を試みている悲愴な猫……」とケーハクにも原作にない設定をつくってしまった。

と、まぁ、ここまで書き進めて、原作を知らない人には、なんのことかさっぱりわからないことに気づいた。

ここで、ザッと物語を説明してみたい。

まず、圭介っていう中３の非常に優柔不断なショーユ・ボーイがいる。じつは圭介、ちょっとした超能力者なのだが、ある街の学校に転校してきた日に、赤い麦わら帽子の女の子、鮎川まどかに出会うのだ。

圭介が、風に飛ばされた麦わら帽子を「えい！」って取ってやったことから、ふたりは二、三会話をして別れるのだが、圭介は学校へ行って驚いた。

じつはまどかは同級生で、しかも札つきの不良少女だったのだ。

そして、まどかの舎弟で、ふたつ年下の女の子にひかるちゃんと言う、超明るい子が加わって＜ラブ・コメ＞の定番、三角関係がスタートするのだ。

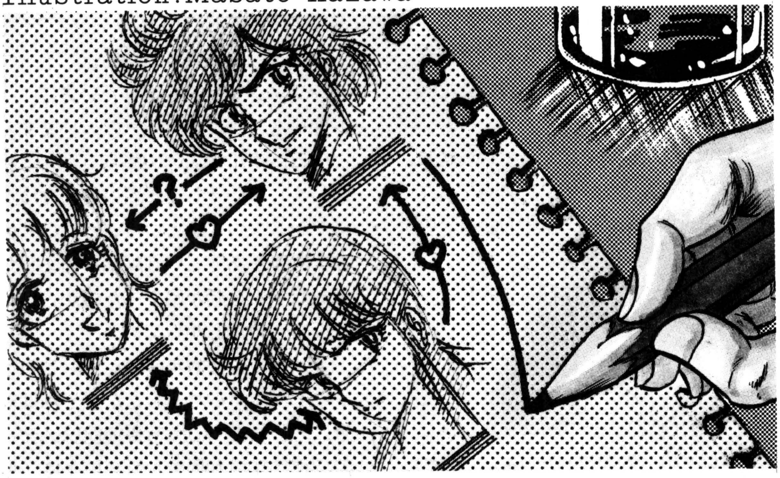
脚本は、先輩富田祐弘氏たちに手伝ってもらったが、圭介たちの年齢は中３でも、ぼくらは、高校生としてラブ気分を描くことにした。

おもしろいことに、４人の脚本家が４人とも、それぞれのまどか像、圭介像にこだわり、そして自分の青春のあ

わたしの近況

富士見ファンタジア文庫「爆裂お嬢シンディ・スー」の３巻目もまもなく完成。７月末には２巻目が発売される。角川スニーカー文庫「ファイナルファンタジーII」ともどもよろしく！

Illustration:Masato Hazawa



る一時期と照らし合わせて脚本を書いた。
「ぎゃあ、テラサン。女の子にこんなセリフいってくどいてたのォ？」などと言われたり。
「お前なぁ、それじゃあまどか、圭介のこと、許せないだろ？　心情として。もっとさ、傷ついているワケよ、まどか」などと、後輩の脚本家に、お酒の席でもないのにカランでみたり。
　こうして、長いシリーズが終わったときには、ぼくの青春時代の大切なレンアイ、ってものが、すべてまわりの人に見抜かれてしまった気がして、元来照れ屋のぼくは、いまでは、当時のスタッフを避けるように毎日を送っている。
　だからぼくは、敢えて言うのだ。
「ぼくは、＜ラブ・コメ＞が嫌いだ！」と。
　だが、照れ屋であると同時に、優柔不断なぼくは、こう断言したそばから、案外、ラブストーリーを書き続けていたりする。
　富士見書房のファンタジア文庫「爆裂お嬢シンディ・スー」シリーズは、結局はヤッキョク、ＳＦの舞台を借りた＜ラブ・コメ＞だし、ゲーム『ファイナル・ファンタジーII』のシナリオも、自ら角川文庫で小説化してみると、なんのことはない、ラブストーリーなのであった。
　では！　なぜ、自分が作品を生み出すと、すべてラブストーリーになってしまうのだろうか？
　まっ、たいして考察するほどのことでもないが、ひとつ思い当たることがあるのだ。
　それは、恋の燃焼というか、くわーっと上昇していくラブ気分に、限りない共鳴を感じてしまうからだと思う。
　いや、ちょっと物書きらしく、気取った表現をしてしまった。
　つまり——。
「あ、鮎川（圭介はこうまどかを呼ぶ）あ、あの俺……」
　と、好きだと告げようとする圭介がいて、
「なによ、春日君急にさ！」
　なんて、本当は圭介の言いたいことわかってるくせに、素直に言わせてあげない、っていうまどかがいる。
　こういうシチュエーションって、ものすごく、ゾクゾクしちゃうのだ。で、続きね。
「あ、あの鮎川……。あのさ、俺——」
　もう一度、切り出す。
　そのとき、チチチ……、なんて具合いよく小鳥が鳴いたりする。
　夏の公園。ふたりは、池の畔のベンチなんかに座っているんだ。午後の日差しが強い。
　まどか、大きく息を吸いこんで、そしてゆっくりとそれを吐き出す。
　頰にかかった髪を、スッと指でかきあげる。
　それと同時に、成長を続ける胸が小さく揺れる。
　その仕草に、圭介は何も言えなくなって、池を見つめてしまう。
　池では、ポチャン！　と魚がはねる。
　そして、まどかがその場の酸欠状態を壊すように、こう言うんだ。
「あ、魚！……　魚、はねたね」
「え？」
その唐突なまどかのセリフに、
「あは！」などと、意味不明のあいまいな笑みをつくる圭介。
　そして、まどかもその圭介を見返して、なんとなく吹き出してしまう。
　その愛くるしいまどかの笑顔に、圭介のモノローグがかぶる。
「言えなかった——。夏の光をまぶしげににらんで、それでも天使は、コロコロと笑ってみせた。その笑顔を止めて、僕は天使を困らせることが、どうしても……どうしても、出来なかったんだ。——春日圭介、15歳。セミの声の聞こえない、不思議な夏の午後……。」
　なんて具合いに、音楽が高まっていくのだ。
　ロックバラード調の、甘く、それでいてリズムのきいた音楽……。
　そして、突然回りだしたスプリンクラーの水を浴びて、ずぶ濡れになったふたり、なんて感じにこのシーンは終わる。
　ああ！　＜ラブ・コメ＞！
　きっとどこかで、自分自身が、主人公のなかに宿ってしまっているのだ。
　だから、ぼくは＜ラブ・コメ＞が恥ずかしいのである。キライなのである！
　ところで、先日コミック・コンプの親しい編集者から、こんな依頼があった。
「テラケン、＜ラブ・コメ＞の原作やらない？」
　閑話休題。そうなのだ。じつは、そのアイデアが浮かばずに悩んでいるのだ、ぼくは！（長々と書いたが、これがテーマだった）
　ぼくとラブ・コメしたい女の子。あ、じゃなかった。ぼくにラブ・コメのアイデアくれる人、お手紙ください。写真貼付のこと（水着可）。
　編集部バーボン・ソメヤ内、「テラケンとラブ・コメを考える会」係まで。待ってるぜ。

文 矢野 徹（やのてつ／作家・翻訳家）

狂乱酒場

第11夜 シノプシス募集中

☆鹿児島の雁田くん

ゲームの筋を送ってきていただきましたが、文章には論理の一貫性が必要です。

最初は筋の説明で始まっていたのに、途中で、「というゲームです。それでは細かい内容をお教えしましょう。基本ストーリーを述べさせてもらいましたので、シナプシスに移ります」という文章が入っています。

だれも、教えて欲しくないし、シノプシスというのは、基本的なストーリーのことです。シナプシスというのは染色体のくっつき、シナプスは神経細胞の連接部のことでしょう。

ときどきは辞書を見てみるといいですよ。

そのあとも、筋から離れてほかのことに移るところが多いようです。ゲームのための筋を書きたいなら、全部筋だけのものを書いてください。

シノプシスというのは、おもしろい筋だなあ、こんなにおもしろいなら完成したものを読みたいなあと思わせるものでなければいけません。

未来のためのシノプシス

新しいボードをつくろうと、コンプティーク・ネットに広告を出しました。（ネットに入っておられない読者の方もどうぞ）

ＳＦを書きたい方、
ゲームをつくりたい方、
未来の予測をしたい方、
ファンタジーを書きたい方、
ノンフィクションを書きたい方に、
お願いをし、ご意見をうかがいます。

先日、角川書店の編集者Ｏさんと相談しました。そして、将来役に立つシノプシスをつくるということには、大きな意義があるという結論が出ました。

なぜそんな話が始まったのかというと、つぎのことからです。

アメリカでは数年前にguideというソフトがつくられましたが、それは未来に現われてくる大容量の記録メディアで役に立つものでした。いまは、大いに役立っていることでしょう。

大容量の光磁気ディスク、光ディスク、ＣＤＲなどを使って、将来どんなエンターテインメントが現われるのか、いまのところだれにもわかっていません。

それを、一緒に考えてみませんか。

それがどんな形のものになるのかの予想と、その将来に現われてくるもののためのシノプシス（荒筋）を考えるとともに、現在の出版分野やメディアでも役に立つ小説やノンフィクションなどのシノプシスも考えてみませんかというわけです。

志を同じくする人が何人かで、だれかの出したアイデアなりシノプシスなりを良いものに仕上げていく。その経過も本になるし、シノプシスそのものがいいものになれば、それも角川書店

ぼくの近況

600Ｍ時代に備えて、シノフシスのボードをつくってもらおうと張り切っている。未来のために、おもしろくて希望と正義感にあふれた何かをつくりたいと思っておられる方はどうぞ、参加してください

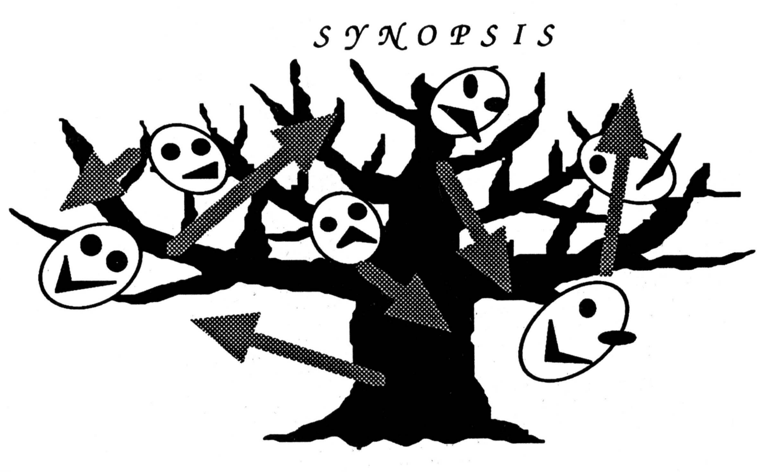


Illustration: Hiroshi Watanabe

で、本にできるというわけです。

やっとみようと考えられる方がおられたら、Ｊ3124の酒場に名乗り出てください。恥ずかしかったら、ぼくにメールをください（ネットに入っておられない方は編集部付・矢野 徹あてで)。

一緒に新しいボードをつくりましょう。

未来のために。

いや、あなたの本を出すためにと考えられても結構ですよ。

・Ｊ3124『矢野徹の狂乱酒場』

主人敬白

シノプシスを送ってくださる方に

さっそく何本かのシノプシスを送っていただきましたが、あまりにも乱雑なものがほとんどです。それで、酒場ではこうご返事しました。

〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰〰

シノプシスをつくるときは、じっくりと考える必要があります。何をつくりたいのか、何をいいたいのか、どこがおもしろい部分なのかを考えるのに、時間をかけることです。

あなたの考えられたものを、家のなかとか友達のあいだで、これはおもしろいだろうかという質問をしてみることですよ。

自分だけでちょっと考えて、いいものが書けるようなら、もうそれは有名作家ですよ。

ついでに、みなさんへの共通した意見を申しあげるなら、ゲームであろうと小説・論文の類であろうと、お書きになるもののなかに若さの持つ正義感、ロマン、夢、そんなものが欲しいですね。

田中光二さんがかつていいました、冒険小説とは妄想のたれ流しではない、と。

その流儀でいくなら、シノプシスとは、思いつきのたれ流しではない。完成されるであろう作品を、圧縮した形であるべきです。少なくとも、完成像が透けて見えるものであって欲しいものです。

おかしいのは政治家だけか?

リクルート事件の発端となった川崎市の助役が不起訴になった。

各官庁のすねに傷持つ連中は、ほっとしているだろう。政治家ばかり責められるが、官僚のほうのけじめをつけろという話が出ないのはなぜなんだろう？　官倒は北京だけか？

北京、ああ北京!

主として高級官僚の汚職とその子弟の腐敗に対して北京の学生たちは怒ったのだが、あろうことか、北京の人民解放軍戒厳部隊がついに、その学生や市民たちに発砲した。

６月３日の深夜、８人死に、負傷100人以上、戦車に２人がひき殺されたという。

６月４日午前中の民放での北京からの連絡では、500人から700人が死亡。ＮＨＫでも、昼のニュースで、少なくても80名が死亡、ある病院からの報告では500人が死亡と報道。

北京の老婆が、「この恨みを晴らさないではおられない」といっていた。現場からの中継のすごさを感じるし、そんなことをいわれる政府なら、ないほうがいいと民衆が思い始めるはずだ。

自国民を撃つ軍隊

北京国営放送は反革命暴乱といっているが、暴乱政府が狂気の行動に出ているだけだ。人民解放軍が人民に対して機関銃を撃ちまくるとは、これまた狂気の沙汰だ。

先日、消化器系の手術を受けたイランのホメイニは重体というニュースのあとすぐ、死亡と知らされた。86歳。

主義は幸福のためではないのか?

朝のラジオでは、北京で死者二千人を越す。読売は大見出しに死者千五百人、朝日は珊瑚で懲りたのか死者二百人と書き、下に二千人を越えるか、と載せている。

これで社会・共産主義ではだめだと考える人が大多数になるから、自民党は大喜びだろう。

鄧小平は「中国では百万人も小さな数だ」と、入院中の病院でいったという。完全な動脈硬化か、老人性痴呆だ。

夜のＴＢＳテレビでは、中南海から車両40台が軍に守られて出て行った、要人の家族が逃げ出したのだろうという。

学生殺戮で、中国は人民共和国などではなく、愚かな共産党独裁国であったことを示しているが、その共産党そのものが、内部の勢力争いで分裂してしまったのだろう。

金のことしか頭にない政府

世界中の大国指導者がみな、中国を非難する声明を発表しているが、日本の政府はその態度をはっきりさせない。

人権や正義にかかわることに、内政も外政もあるものか！

日本の首相は、金権崇拝・経済至上主義・阿呆の極致に達しているのか？

日本の政治家も官僚もかれらは、如何なることに対しても哲学を持っていないのか。首相が魂のない操り人形だとしたら、だれに操られているのだ？

共産党が気の毒だなあ

朝のラジオ、ポーランドの総選挙、法律で決められた首相ほかの２名を除いて、あと共産党は全滅、連帯が全勝という。連帯自身が考えていなかった勝利なので、政権担当能力があるかどうかが問題だ。ポーランドの総選挙は、議員の９割を連帯が占めたという。共産党は全滅だ。

密告で国民の質がよくなると思っているのか?

中国政府は動乱に参加した学生の密告をするように、ラジオ・テレビで奨励し、そのための特別の電話番号をたくさんつくっている。これで、中国人はまただめになる。体制は40年遅れ、民心は100年昔にもどる。

北京で1200人を逮捕し、そのうち400人を明くる日に処刑したとラジオが伝えた。本当なら、何という馬鹿な政府だ。

●文 多摩 豊（たまゆたか／ゲームプレゼンテイター）

INSIDE THE GAMES

あなたの知らない世界

ACT・12 雑誌づくりと広告

いま、皆さんが読んでいるのは、8月8日売りのコンプティーク9月号。さて、それではこの原稿はいったいいつ書かれているのか？　おそらく最近では、かなり多くの人がこういったことを御存じだと思う。この原稿は7月の2日（あ、日曜日なんてことは気にしないで）に書かれている。本屋さんに並ぶ約1カ月前、これが月刊雑誌の締切基準である。そしてこの1カ月という期間こそ、雑誌づくり、そして広告などの命運を分ける時間でもある。というわけで、今回はこの雑誌にまつわるお話をしてみよう。

雑誌はどうやってできるのか？

コンプティークは毎月確実に（これが結構大変なんだが）8日に発売される。では、この9月号を例にとって、実際にどういうスケジュールで作業が進行するのかを見てみよう。

8月8日売りの9月号、これの編集会議はおそらく6月中に行なわれる。

雑誌というのは、だいたい毎月ページ数は同じで、コンプティークの場合、本文、裏側のマンガ、表紙、表紙裏、裏表紙裏、裏表紙（これを表1から表4という）、付録もあわせてだいたい300ページ以上になる。この構成を編集会議で行なうわけである。

編集会議では、たとえば特集はなにをやるか、カラーページの構成はどうするか、袋とじはなにをやるか、こういったことが決められていく。ここで決った構成案は“ダイワリ”と呼ばれる。

さて、“ダイワリ”ができると、いよいよ編集業務が開始される。

雑誌づくりは“ケツカッチン（作業終了日が動かせないことをこういう）”であるから、スケジュールは出版日から逆算される。

8月8日に本屋さんに雑誌が並ぶためには、遅くとも8月5日には本ができあがっていなければならない（なにしろ、8月は6日が日曜日なのである）。

数十万部の雑誌を印刷するためには、どうしたって数日の時間はかかるから、7月の終わりにはすべての原稿を印刷所に入稿する必要がある。

300ページをレイアウトするとなると、やはり1週間は欲しいから、7月の20日には文字原稿、イラスト、写真素材は揃えたい。

文字原稿をつくるには、最低2回は校正しなければならないから、それぞれに1週間みて、7月の6日ごろには生原稿を写植に回さなければならない。

原稿を写植に回すためには、ライターの書いた生原稿を整理しなければならないから、原稿の締切は7月の第1週になる。

こうして、原稿の締切が決められる。

整理してみよう。

雑誌ができるまでには、原稿締切……原稿整理……写植……初校……再校……レイアウト……入稿……印刷……配本という手順を踏むわけである（じつは、世の中こうは簡単には行かないのだが、ま、とりあえず理想的に行けばこういう風になる）。

そして、このスケジュールが決ったところから、原稿依頼等の作業が始まる。“ダイワリ”にあわせて、どの記事をだれに頼むか、イラストの発注、取材、こういった活動が6月中に行なわれるわけである。

で、中身はどうやってつくられるか？

「リリリリリ……ガチャ。ハイ、多摩ですけど」

「あ、コンプティークの佐々木です。ども（実際には、留守番電話に最初の一報が入っているケースが多い）」

「はい……」

「あのですねぇ……いま、暇ですか？」

ここで気軽に“ハイ”などと答えるとエライ目にあう。

「なに？　場合によりけりで……」

「じつはつぎの号なんですけど……」

典型的な原稿依頼の風景である。

この電話が入るのは、月の2週目ぐらいと相場が決っている。で、原稿を書く時間として与えられるのがだいたい2週間。コンプティークの場合、1

件の依頼が6ページくらいで、原稿用紙にすると20枚前後。これを2週間で仕上げるわけである。

「ホイ。6ページね。締切は……7月の3日の月曜ぐらいでいいかな？」

僕の場合は、毎月この連載があるから、それも忘れてはいけない。

「ハイ。1週目で大丈夫です」

「それで、ブツは？」

ブツというのは素材のこと。こういうと、なにかヤバイ仕事のような気もするけれど、そういうわけではない。

「あ、こちらにありますんで、宅急便で送ります」

この同じころに、ソフトハウスへの取材なども行なわれるわけであるから、だいたい皆さんが読んでいる記事というのは、6月から7月にかけてつくりだされたものなのである。

他人事ではないソフトハウス

雑誌の進行スケジュール、これはソフトハウスにとっても重要である。

たとえば、9月に発売になる（予定の）ノベルウエアの新作の場合（ちゃっかり宣伝）、もしちゃんと記事で扱ってもらおうと思ったら、7月中にはソフトが完成していなければならない。そうすれば、7月中に雑誌社に持って行き、7月末までに記事を書いてもらい、9月売りの号にバッチリ記事が出るわけである。

そうなると、当然ソフトの完成予定日は、発売の2カ月以上前ということになる。

ところが、発売予定日の2カ月前にソフトが完成しているなどということはまずない。そこそこ動くデモ版やβテスト版があればいいほうで、発売予定日になってもソフトが完成しないということもよくある。

ソフトの売行きは、発売時点でどれだけ話題になっているかによって大きく変わってくる。だから、是が非でも記事で扱って欲しい。しかし、ブツはない。そうなると、雑誌の記事のために素材画面だけを先行して取材してもらったり、内容の紹介記事を書いてもらったりということになる。ま、書く方も、書いてもらう方もしんどい作業である。

ところが、雑誌には記事よりもずっと新しい情報も入っている。それが広告である。

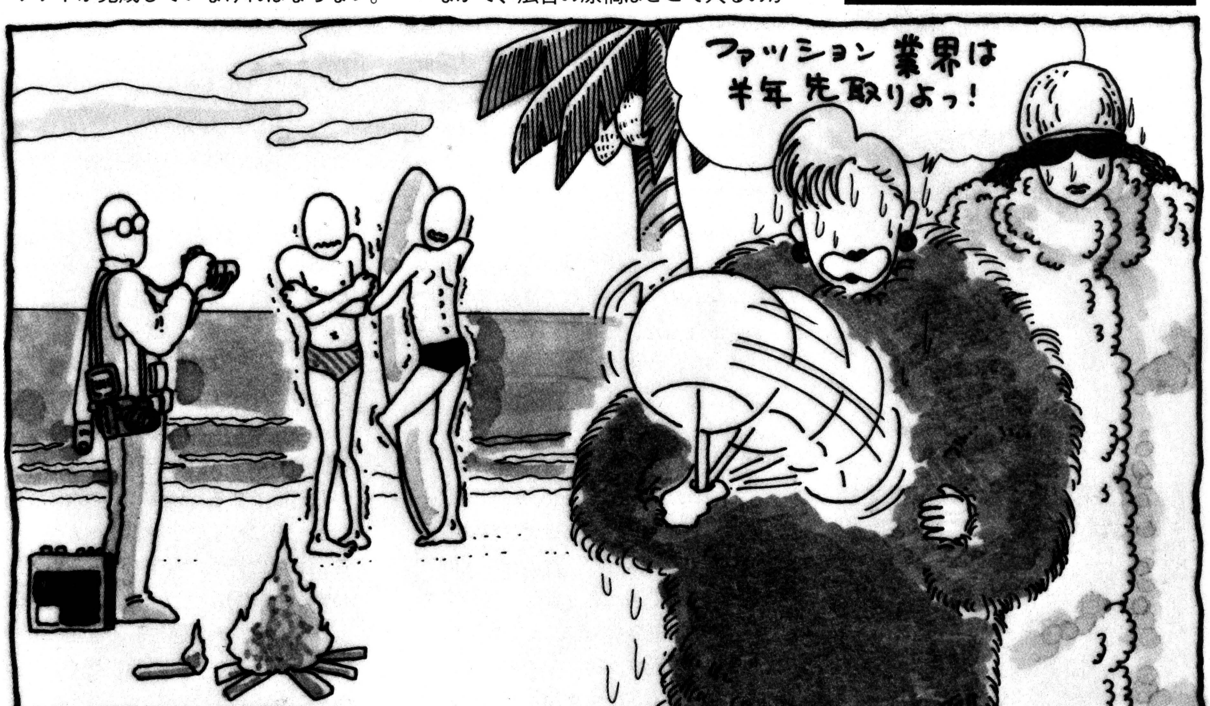
先ほど整理した雑誌づくりの工程のなかで、広告の原稿はどこで入るのかというと、なんと入稿の寸前なのである。これは、広告というのがふつうは“完全版下入稿（すぐ印刷できる形で入稿するということ）”されるからで、ようするに編集部はページを空けて待っていればよいわけ。

なにしろ、つくっている本人たちが中身を書くわけで、情報は完璧。その上、締切が記事より数週間遅いわけであるから、情報の新鮮度も高くなる。こういったわけで、雑誌の広告をバカにしてはいけないのである。記事にひと言も出てないようなソフトの広告があったら、逆にそういったもののほうが注目作であるかもしれないわけだ。

月刊誌のタイムスケジュールはざっとこんなもんである。だから、編集やってる人の季節感がなくなるのも当然なのかもしれない。なにしろ、つねに2カ月先を生きているのだから……。

わたしの近況

12回にわたって業界バナシを書いてきたけど、そろそろネタ切れ。というわけで、この連載は今回でオシマイ。今度はまたちがう企画であいましょう！



Illustration：Teruko Watanabe

文●菊川涼音
(きくかわすずね／オタッカー)

妄想自然科学入門

ACT・17 スライムをめぐる妄想

秘密のスライム

先月から私は自分のことを筆者と書くようになった。「私」よりも、「筆者」の方が偉そうでよろしいというのが理由だ。最近歳のせいか気弱になっているので、このあたりで一発カツを入れようと思ったのだが、読者はだれも気付いてくれなかったようだ。悲しい、と嘆いてばかりもいられない。今月は私の得意ないい加減が百二十パーセント発揮できる生物学のお話だ。今回まな板にのってもらうのは、ＲＰＧ界のモンスターのなかでもドラゴンと並んで人気、知名度ともNo.1のスライムだ。

そもそも、スライムといっても種類がいくつかある。一般的なアメーバ状のスライムから、泡のお風呂はバブルスターの泡状スライム。ドラクエシリーズに登場して、キャラクターグッズにまでなってしまった、あの天津甘栗型スライム。しかし、その実体は何かとなると？が１ダースは必要となることまちがいなし。そこで、今回は妄想自然科学研究所の総力を挙げてスライムの秘密に迫ろうと思うのである。

ところで、嘘のような本当の話だが、昭和40年代にはスライムが缶詰になって売られていた。けばけばしい色に染め上げられたドロドロのゼリー状の商品はまさにスライムだったが、残念ながらこれはまがいもの。高分子化合物の塊に過ぎなかった。ちなみに、このころの子どもたちの三大ゲテモノアイテムは、スライム、ミーバ、モーラだった。ミーバはよく伸びる消しゴムみたいなもの。モーラは糸でできた単なる毛虫だった。こんなものなんで流行ったのか、いま考えると不思議だが、流行とはそういうものだ。

食事するスライム

さてそのスライムだが、彼らはゲーム中に人間を襲ってくる。なぜ彼らは人を襲うのであろう。だいたい人間に襲いかかってきても、ほとんどが刀の露と消える運命なのに、それでもスライムは人に戦いを挑んでくる。では、命知らずの凶暴な生き物かというとそんなことはなくて、戦闘の途中で逃げ出したりするのである。

それならば、なにも無理に戦わなくてもよいであろうというのは素人考え。スライムが人を襲うのは人間を食料にするためである。そう、スライムは肉食なのだ。それも、新鮮な肉ではなくて、腐って糸を引いたくらいの肉が好物なのだ。したがって、スライムはゾンビの天敵である。新鮮な獲物（あわれな冒険者）が手に入った場合、スライムはそれが腐るまでじっと待つのだ。じっと待つ。その間にオークとかゴブリンが獲物をかすめ盗っていくことがよくある。じっと待つ。ときにはその間に別の冒険者が復活の呪文で獲物を生き返らせてしまう（新鮮な肉に戻ってしまう）こともある。じっと待つ。その間にほかのモンスターにみんな食われてしまうこともある。かくして、スライムにとってその獲物がやっと食べごろになると、ほとんど獲物が残っていないことになる。だから、スライムはいつも空腹で、マップのなかをあちこちうろうろしているのだ。情けない。しかし、獲物を前にそれが腐っていくのをじっと待つ姿には、何か哀れをさそうものがあって、筆者は思わずもらい泣きしてしまうのであった。

戦うスライム

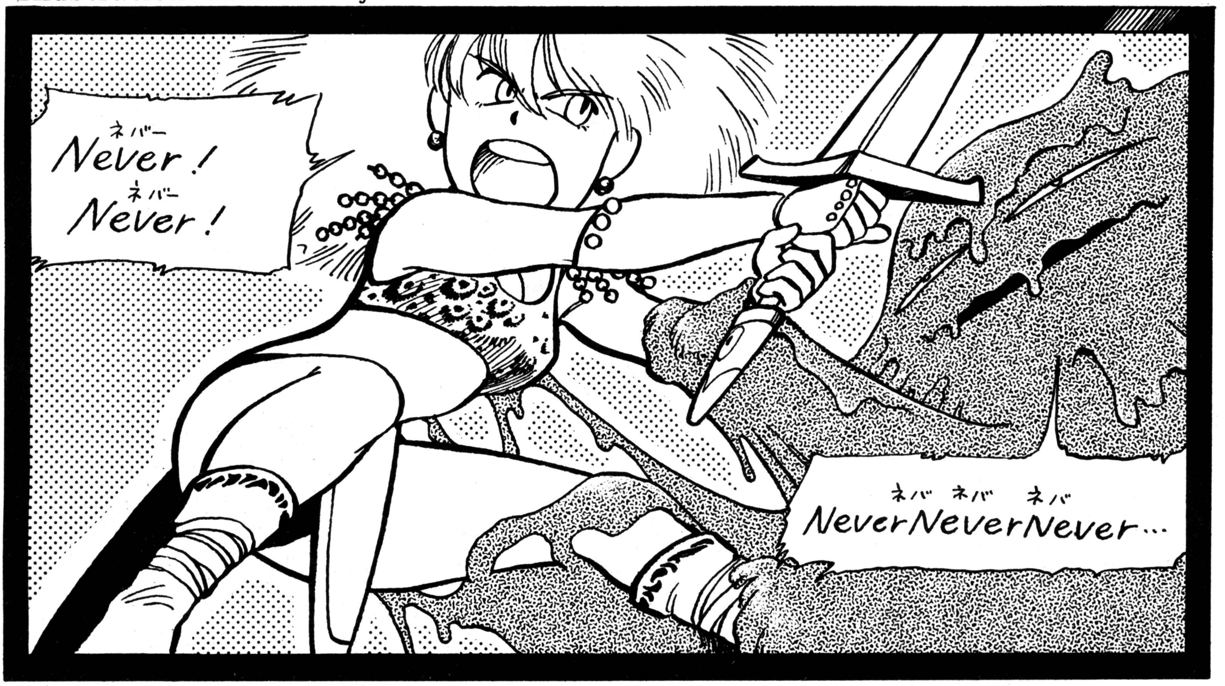
ところで、スライムはいったいどうやって獲物を倒すか読者は知っているだろうか。妄想自然科学研究所ではゲーム中に捕獲したスライムを徹底的に解剖して、ついにそのメカニズムを明らかにすることに成功した。ここにそのレポートがある。読んでみよう。

その一、有毒スライム。毒のある刺や毒ガスを放出して、獲物を倒す。南のほうに多く分布する。なるほど、これは簡単だな。南のほうに多いというのも納得できる。現実の地球でもそうだが、南に行くほど有毒生物が多くなる。沖縄に行くと（筆者は行ったことないが）、イモガイなんていう有毒の貝までいる。その逆にあの猛毒のサソリは、不思議なことに北に行くと毒がなくなってしまう。

わたしの近況

最近凝っているのは、『信長の野望 戦国群雄伝』だ。織田信長でプレイしていて、ほぼ全国を手中にしている。これが終ったらつぎは、徳川家康でやってみようと思うが、『大戦略III』に浮気するかも知れない。

Illustration: Hiroshi Fuji



その二、腕力スライム。怪力で獲物を締め殺す。または、口と鼻をふさいで窒息死させる。これはいやだ。こんな苦しい死に方を筆者はしたくない。

その三、お笑いスライム。ギャグを連発して獲物を笑い死させるスライム。数々の言語、方言を操る。知能が高く、捕まえて慣らすと翻訳機になって便利。

なるほどこれは便利だ。えっ、スライムがそんなに頭いいのかって？　読者はスライムの能力をなめているな。スライムはそもそも群体生物だ。そう、多数の小さなスライムが集まって、1個のスライムを形作っているのだ。また、スライムがお金を持っているのはどうしてかというと、じつは群体がまとまる核になっているのだ。スライムにとってお金は肉体的、精神的にまとまっていくための大切なよりどころなのである。

どんな馬鹿でも寄り集まれば知恵のひとつも生まれようというもの。お笑いスライムはそんなスライムのなかでもかなり進歩（進化ではない）したスライムなのだ。一説によるとこのスライムは大阪の道頓堀で生まれ、吉本興業で修行したとも言われているが、その真偽は定かではない。少なくとも、ＴＶ出演はしていないようだ。

福袋するスライム

何々？　スライムは大阪で生まれるのか？　おお、そうか。読者はスライムの生殖方法について知らないんじゃったな。福袋もあるコンプティークで生殖の二文字を忘れてはいけない。では、スライムの生殖方法について述べよう。アメーバみたいだから、分裂生殖というのはあまりにも短絡しておる。それに、群体生物であることを忘れてはいけない。

ひと言で言ってしまえば、スライムは胞子で増える。繁殖時期が来ると、スライムは高い山、それも火山を目指して移動を開始する。数万、数千万、数億のスライムがいっせいに移動を開始すると、そのズルズルベッタンという地鳴りの音が凄まじく、ドラゴンでさえ不眠症になるほどだという。また、移動の最中に踏み潰されたりするモンスターが後を絶たない。一頭一頭のスライムなら、動きものろいから簡単に避けられるが、なにしろ相手は億の単位のスライムである。回避は事実上不可能だ。もし出会ってしまったら、忍者のように地中に穴を掘って身を潜めるしかない。もっとも、本物の忍者はスライムの上を飛び跳ねていくという高等技術を持っている。

さて、こうしてあらゆるものをなぎ倒して火山にたどりついたスライムは、いよいよ交尾を始める。といってもちっとも色っぽくなくて、各々の群体がさらに合体して1個の巨大なスライム（ヒュージスライム）となるのだ。ヒュージスライムは互いに遺伝子を交換し合って、熱にも放射線にも呪文にも強い胞子を那由他の単位でつくる。そして、ヒュージスライムは自らの体を火山の噴火口に流入させ、マグマ溜りを刺激し、大爆発を起こさせるのだ。爆発と共にスライムの体はばらばらになって吹き飛ばされるが、いっしょに胞子も飛ばされる。爆発による火山の上昇気流に乗って、胞子は遠くへ遠くへと飛んでいき、そこであらたなスライムとなるのだ。

この壮大なるスライムの生殖にじつはひとつおまけがある。それは、火山の爆発のときにスライムが持っていたお金がいっしょに吹き飛ばされて、麓の町に降り注ぐのだ。地元ではこれをスライム様の金配りといって、喜び、盛大な祭りを催している。純金のスライム神社が建立されているこの町。名前をジパングという。

文 先江 進（さきえすすむ／不思議ライター）

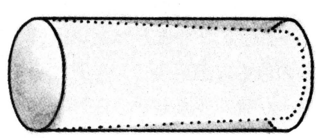
先江進の不思議エッセイ トリック・トリップ
ACT・17 不思議・方法論Ⅱ

先月号では、品物を出現させるという現象において、品物を隠しておくサーバントと、品物が見えないように覆っておくシェルの原理について説明した。今回も出現現象のためのいくつかの原理を紹介しよう。

シークレット コンパートメント

テーブルに仕掛けられた隠し場所であるサーバントは、たんに品物を隠しておく場所である。その場所はテーブルにかぎらず、洋服のなかであったりする。通常洋服のなかに仕掛けられた隠し場所のことをホルダーと呼ぶ。たとえば鳩出しのマジックにおいては、体のいたるところにホルダーが配置されたりしている。いちばんよく使われるのが胸の部分とか袖のなか、そして燕尾服の場合はテールの部分であったりする。鳩出しの場合、ホルダーからどのように鳩をスティールしてくるか、その手法もいろいろ巧妙な方法が案出されているが、ここから先はいくらなんでもマジシャン以外はオフリミット領域。

さて、秘密の隠し場所として、見る人の意表をつくのが、初めから出現させる道具のなかに品物が隠されているという原理である。円筒のなかが空であることを見せてから、そのなかからハンカチや万国旗を取り出すマジックがあるけれど、筒が二重になっていて、内側の筒は円錐状になっており、なかを見せてもいかにも遠近感の錯覚によって、仕掛けが気づかれない、というのが古典的なジニーチューブというマジックである。斜線の部分に品物が隠されているのだ。



このように出現用の道具自体のなかにある隠し場所のことをシークレットコンパートメントといったりするが、空の箱から美女や動物が出てくるイリュージョンにおいても、けっこうこの原理が使われている。

チェンジオーバー

品物を隠しているにもかかわらず、隠していないように見せる方法として、隠し場所を変えてしまうというのが、チェンジオーバーの原理だ。たとえば1組のボールを左手にパームしているとする。パームというのは、本来は手のひらのことだが、手のなかに隠すことをパームするという。右手には1個のボールを観客に見えるように持っている。右手の裏表をよく見せて、ボールが1個しかないことを見せる。続いて右手のボールを左手に渡すのだが、そのとき密かに左手にパームしていたボールを右手に移してしまう。左手は見えているボールを持って、手の裏表をよく見せる。観客から見れば、あたかも1個のボールしかないように見える。このように、ひとつの見えている品物を手から手へ移しながら、隠している品物を密かに移すことをチェンジオーバーという。

チェンジオーバーしたあと、隠しているボールを出現させれば、1個のボールが2個に増えたように見えるわけだ。チェンジオーバーは1回だけとはかぎらない。日本を代表する石田天海という偉大なマジシャンは、チェンジオーバーを自然な動作のなかで連鎖させ、マジックの専門家をも煙にまいたものだった。

膨張の原理

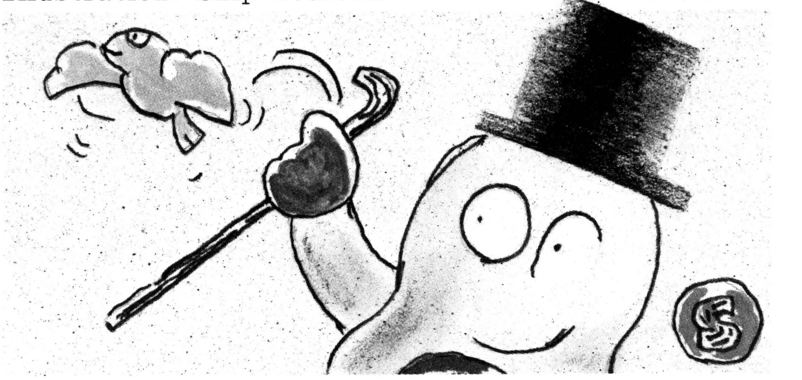
出現のマジックでひんぱんに使われるのが、この原理である。空中からパッと絹のハンカチが広がって出現する、というのは、絹のハンカチは非常に小さく丸められるものであり、45センチ四方のものなら3枚分ぐらいを手にパームすることができる。

このように、隠してあるときは小さいが、出現させたときには大きく広がって、出現現象が強調されるという原理である。たとえば、指先にカードが広がって出現する「ミリオンカード」では、30枚ぐらいのカードを手に隠しておけば4回ぐらいは扇状のカードを出現することができるし、最近はふつ

わたしの近況

「くどきのマジック」（仮称）が角川ブックスから出ることになった。私はいまその執筆に忙しい。マジックで女をくどくノウハウをばっちり公開してしまう。ぜひ読んでほしい。

Illustration: Skip Tomioka



うのカードの半分ぐらいの厚さのカードもマジシャンのためにつくられているから、1組52枚のカードを手に隠すことだってできるのだ。

鳩出しのマジックでさえ、ある意味では膨張の原理が使われているといえる。あの白い鳩は“銀鳩”といって、ふつうの鳩よりはるかに胴体の細い種類なのである。手の大きい島田晴夫というマジシャンなどは、ちょうど銀鳩1羽を手にバームできたのを私は知っている。銀鳩が羽根を拡げたとき、ふつうの鳩と同じぐらいの大きさに見えるからマジシャンにとっては都合がいい。

この原理の存在を知ったキミは、こんどマジックを見たときに、けっこう出現される品物の多くに、この原理が関係していることに気づくことだろう。

シェルの原理の別法

先月紹介したカードの上にコインが出現する方法では、コインを置いてあるカードに別のカードを覆ってコインを隠しておく方法であった。シェルの原理が出現現象に用いられるとき、出現する品物自体がシェル構造になっているものもある。ある品物の表面を本体と同じにつくりながら、中空であるシェル。そのシェルは本体と重ねたとき、そこには1個の品物しかないように見える。したがって、シェルから本体をはずして現してやれば、2個目の品物が出現したように見える。

ここで私の“思いつき”登場。いままで生きている動物のシェルを使ったマジックは見たことがない。鳩のシェルなんてのをつくって見たらどうだろう。たぶん分裂する鳩、なんて単純な使い方以外に、消失現象、移動現象などいろいろ応用がききそうだ。えっ、シェルのはまった鳩を出したんじゃ動かないだろうって。いやいや、ふつうの鳩を出現させたあとに、シェルをはめるんだ。おっと、このアイデアは冗談ぬきに使えそうだぞ。そのうち銀鳩のシェルをつくってみよう。となると、1羽の銀鳩を、ぎょへ……。

瞬間的な出現

出現現象のしめくくりとして、じつに珍なる原理を紹介しよう。たとえば両手が空っぽであることがよく見せられたあと、両手を合わせた瞬間に、手の上に鳩が出現するというマジックがある。これにもいくつかの原理があるのだが、超古典的なものとして、鳩を隠し場所からバネ仕掛けによって勢いよく手に向って飛ばし、いかにも手から鳩が出てきたように見せるという方法がある。マジックの考案家である加藤英夫氏は、テーブルの右手前に置いてあるカード1組からテーブル前方に置いた左手の方へ1枚のカードを弾き飛ばし、いかにも空の左手からカードが出現したように見せる、というマジックの考案者として欧米のマジック界にも知られている。

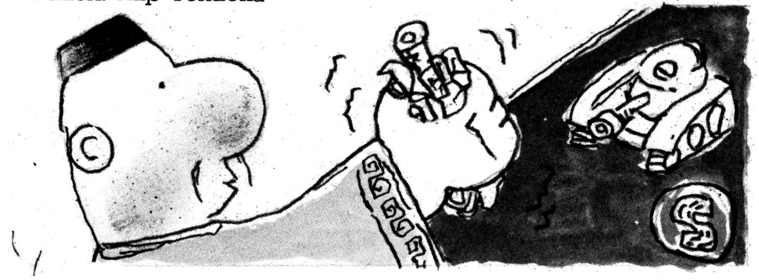
このように物を出現させるという現象を生み出すのにも、いろいろな原理が巧妙に組み合わされ、しかもその上に心理学的な手法が加えられて、マジックは不思議を生み出すのだ。そういうことを理解した上で一流のマジックを観賞すれば、マジックというものが科学的な背景を持ちながら、芸術的な香気さえ漂わせているのが見えてくるにちがいない。

「くどきのマジック」

マジックは人の視覚、心理を操ることによって、実在しない世界を人に見せることであるから、そこに蓄積されたノウハウを、ビジネスなどの実生活に応用しようと思えばできる。しかし不思議なことにマジックの世界に入ってきた人たちは、マジックの架空の世界で遊ぶのが好きなのであって、実生活のなかでマジックをやろうとは考えない善良なひとびとばかりである。実生活で応用しようとすると、麻雀でインチキに使うとか、人をだまして物を売りつけるとか、インチキ宗教を信じさせるとか、悪い面ばかりが連想される。

しかし、もっとハッピーな応用があるのだ。マジックをうまく使えば、人の興味をひいたり、会話での説得力を増すことができるのだ。とくに女性はマシックの不思議を信じやすい。マジックをデートのときに活用して、楽しみながら彼女の心を魅了し、しかも愛の告白をマジックでかっこよく演出してしまうなどという、マジックでの恋人獲得の秘法を、アプローチからフィニッシュまで1冊にまとめて、この秋に出版する。新しいマジックも多数紹介するので、マジックファンにもお薦めだ。期待してほしい。

Illustration: Skip Tomioka



バショウ・ハウス　加藤久人

私もゲームで考えた

ACT・17 世界はRPGだっ!

最近いちばんショックな出来事はやはり、中国の民主化を求めるデモに対する軍による虐殺や政府による徹底的な抑圧だ。現在でも密告による市民狩りが行なわれているこの国を見ていると、「これこそ正にＲＰＧの世界」と思ってしまう。別段現実と関わりがないから「魔王め、死ね！」などと悠長に楽しんでいられるゲームだが、魔王より極悪な指導部を中心としたいまの中国になによりも必要なのが、『イース』のアドルや『サバッシュ』のマーディだったりするのではなかろうか。こんなことを書いたら不謹慎だと怒られそうだが、現実に魔王は存在するのだなあ、というのが現在の感想だ。魔王は実在しても、アドルやマーディは残念ながらいない。少なくともひとりでは戦車を倒せないのだ。

隣の国でかくもむちゃくちゃなことが罷りとおっているのに、日本人が何もできずに手をこまねいているのはなんとも情けない。私が日本国の代表だったら、「市民を殺すためにお金を使っているんだったら、これまでに貸した金、耳を揃えて返しやがれ！」と啖呵を切りたいところ。とにかく、あそこまでの非道が許されているというか、国際社会のなかでだれも手を出せない、ということにたまらない無力感を感じざるを得ない。人類が築き上げたとされる文化とは何だったんだろう、と思わず嘆息を禁じえないのだ。『ラストハルマゲドン』が告げるように、人類はまた最初からやりなおさなくてはならないのかもしれない。

人類の歴史上、かくも悲惨な出来事は、と考えるとヨーロッパ近世の宗教上の対立による虐殺の歴史が思い浮かぶ。いわゆる「不寛容」の歴史だ。現代でも宗教は人殺しの立派な名目になっているが、今度の中国の場合はイデオロギー上の不寛容の例というよりも、権力への執着だけが目についてしまう。

権力は人間を狂わせるというのはいいふるされたことだが、これは日常茶飯事といっていい。つまらない個人の欲や意地、妄執といったことがすばらしい夢や出来事に水を差す。そうして日常がどんどんつまらなくなっていくのだ。このことは、バショウ・ハウスの作品ではないが、あるゲームソフトをてがけたときに強烈な教訓を与えてくれたものだ。ここで、そのへんのゴタゴタを書いても読者には関係のないこと。ただ、あれを機に私がそのソフトをつくった雑誌と完全に袂を分かった、とだけ書けばわかって頂けると思う。

……というわけで、私が魔王と呼ぶ対象は、空想の世界にだけ住んでいるものではないことがわかっていただけるだろうか。大は中国の老醜をさらす役人たち、小は個人の心に潜む邪悪な心。

そういった人生の暗い面だけに目がいってしまう今日この頃だが、まっ、それほど捨てたものでもないのが人生でもある。醜さが表に出れば出るほど、人間の優しさや強さ、人のためにする無私の行い、友情、愛といったものの実体に少しでも触れることができれば生きていてよかったと思えるもの。

話は急転回するが、私がバショウ・ハウスでつくっていきたいと願っているのが、こうした感情を持てるゲームなのだ。まだまだゲームを始めとする電子メディアが文学の領域に迫ることは無理かと思うが、少なくとも単なる謎解きに満ちたひまつぶしから脱却してもよさそう。そういった志なしにバショウ・ハウスのような弱小ソフトハウスが存在する価値はないと思っている。もちろん敵はさきほど書いたような人間のなかの邪悪な部分だ。

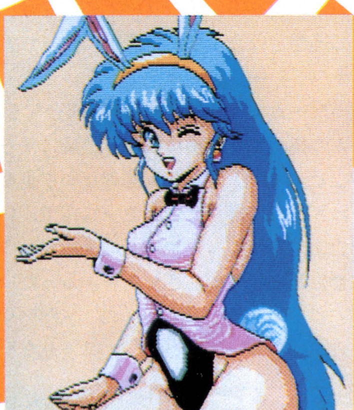
しかもそれは、ゲームのなかだけにとどまらない。バショウ・ハウスそのものの戦いでもある。こんどの『エメラルド・ドラゴン』はそういった戦いの成果でもある。もちろん、そんな堅苦しいことが語られているわけではないが、底に流れるバショウ・ハウスのメッセージをどうか受け取って欲しいと願うしだいである。

わたしの近況

というわけで、現在『エメラルド・ドラゴン』の仕上げとマニュアルつくりで忙しい毎日を送っています。早くこの作品を見てもらいたい、それだけがいまの気持ちです。よろしく！

福袋





Hソフト編

ガールズ・パラダイス

きゃんきゃんバニー

トワイライトゾーンⅢ——長くて甘い夜

電脳学園

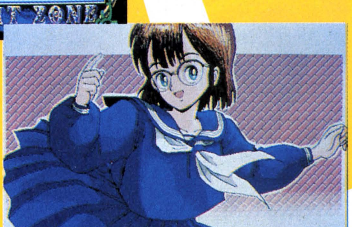


ゼネラルプロダクツの

同人ソフト自由自在

H・C編

ウヒョヒョよい子タイムス



ここをハサミで切ってネ▶

ガールズ・パラダイス

美少女モノのＡＶＧは、なんたってグラフィックの美しさと過激さがポイントだよな。んなワケで、今月のモッコリ大賞はコレだっ！





▼はい、大きく足を開いて、腰の運動。クイクイクイっと

南の島を舞台に、美少女ハメハメ大冒険だあぁっ!!



勇者を夢見て旅に出たキミは、航海の途中で遭難し、女ばかりの島「アンマン」に漂着する。剣のかわりに股間のイチモツ握りしめ、防具を着るかわりにパンツを脱いで、美少女相手に大奮戦。なんか当初の理想とはカケ離れた冒険になっちまったけど、キモチいーから、ま、いいか。

ゲームの目的は、「女神の鍵」なるアイテムを４つ集めて女神様に会い、故郷に帰らせてもらうこと。でも、こんな天国みたいな島を出て、わざわざ故郷に帰りたがるヤツなんて、いるのかね。ここにいれば、一生ハメハメ、ウハウハ、しあわせに暮らせるのにさ。あー、もったいない、もったいない。罰あたりなゲームだぜっ。

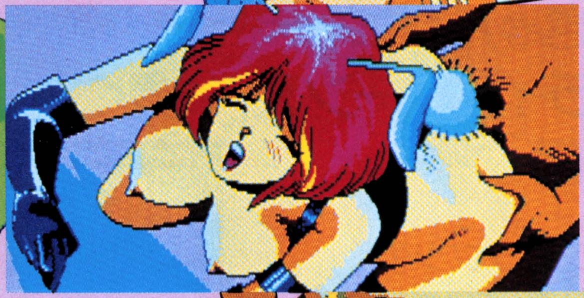


▲ああ、純情そうなコも思わず乱れるキモチよさ！

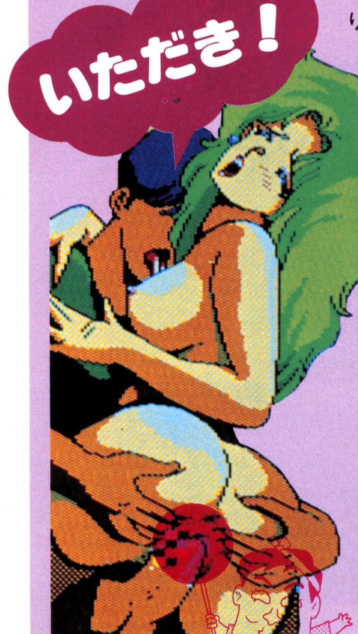
▶女ばかりの島なのに、ドコでおぼえた、この舌づかい！



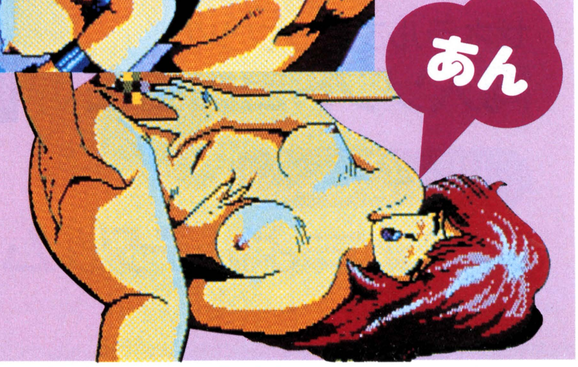
▲ふたりも相手にするのは疲れるぜ。猫のチ○ポも借りたいいそがしさ、ってか



◀バックで攻めるなら、鈴木大地にあやかって、バサロな腰づかいでＧＯＧＯ！



◀まずはアイサツがわりにヒザに抱きあげ、ズコンと一発。これが、正しい男女交際のあり方なのだ！



▶こんなコト、毎日してたら頭ワルクならないかなぁ。ちょっと心配だけど、やっちゃえ。グリグリ

●ガールズ・パラダイス／PC9801、8801シリーズ、Ｘ1、MSX₂、Ｘ68Ｋ、FM77／7800円（税別）●トワイライトゾーンⅢ／PC9801、8801シリーズ、X1、MSX₂／7800円（税別）※上記２本とも、グレイト☎06-561-2211

きゃんきゃんバニー

『リップスティック・ADV』のフェアリーテールと『天使たちの午後』のジャスト。Hソフト界の両雄が結ばれて生まれた、超スケベチックゲームだ



おだてて脱がしてイケイケねーちゃん5人斬り！

　女をくどくのは、ギャンブルだ。運のいいヤツは、いくらでもオイシイ思いができるのである。ってなワケでキミはさすらいのギャンブラー。スロットマシンでかせいだ金で、さっそくナンパ大作戦に突撃だ！

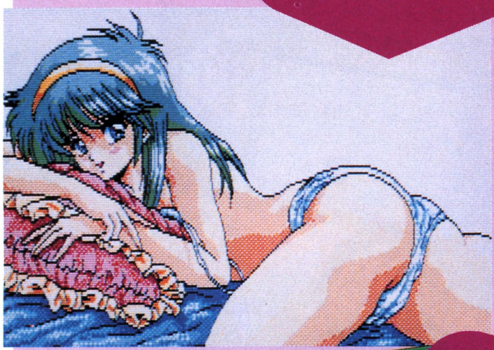
　ギャグいっぱいのＡＶＧから、プレゼントやＨアイテム攻撃によるＳＬＧまで、いろんなジャンルのゲーム要素が楽しめる、お買い得ソフト。うまくいけば５人の美女とオイシイ関係、ヘタすりゃ大ドンデン返しの地獄行き。ひたすら女の子のキゲンをとって、ついでに下着も取らせていただくのだ。男って、ツライ。

原ヤヨイ



▲一度火がつくと、カゲキに燃えるＡ型、24歳のＯＬ。ふっふっふ、燃やしてみせるぜ！

中原ユイ



▶おとなしそーだが、じつは派手好きのＡ型、20歳の女子大生。おもしろい人が好きなんだって

河井カズミ



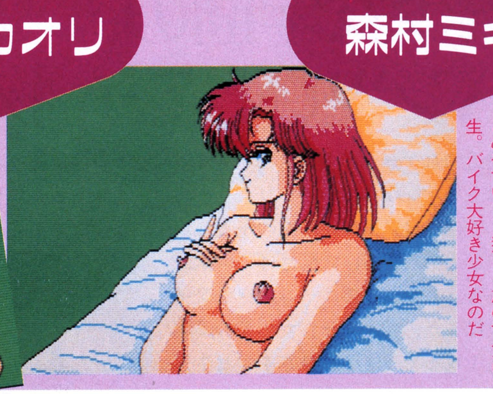
白鳥カオリ

▲おとなしくて一途なＢ型、16歳の女子高生。マジメっぽいのが、また魅力だったりして



▶母性本能たっぷりタイプのＯ型、22歳の家事手伝い。なかなかグラマーで、よろしい

森村ミキ



◀明るい性格だけど、熱しやすくさめやすいＡＢ型、18歳の女子高生。バイク大好き少女なのだ

●きゃんきゃんバニー／カクテル・ソフト☎03-200-9834／PC8801シリーズ／5800円（税別）
●電脳学園／ゼネラルプロダクツ☎0422-22-1980／PC9801、8801シリーズ／8800円（税別）

トワイライトゾーンⅢ 長くて甘い夜

３Ｄ画面の本格派アダルトＲＰＧとして人気の高い、『トワイライトゾーン』シリーズ。ファン待望の第３弾が、いよいよ登場だい！



愛撫でオトす！



▲手のかたちのカーソルで、愛撫の場所を指定。うまく性感帯をさわると、かなりのダメージを与えられる

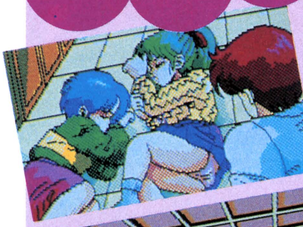
体位でイカせる！



▲最初は正常位しか知らないが、経験を積めばバックや座位、松葉くずしなんぞもできるようになるぞ！

お待たせしました！好色ＲＰＧ第３弾!!

ちょっとおいしいイベントも！



◀無心に眠る少女のスカートの奥に…



◀おねーさまの舌技に体力がモリモリ回復！

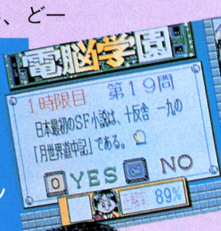
ほんの軽〜い浮気心がモトで、恋人の陽子と気まずくなっちまったキミ。夢のなかの不思議な館で、陽子の理想の男になるべく、数々の試練（でも、ちょっとオイシイ試練だ）を受けることになる。女の子を相手に経験を積み、Ｈアイテムを駆使し、いろんな体位を習得して、男を上げろ！

しかしまあ、モトはといえば、こちらの浮気心が原因だろ。夢のなかとはいえ、こ〜んなにいろんな女の子とヤリまくって、ホントにいいんだろーか。ますます陽子との仲がこじれちゃったら、どーしてくれんだよ。なまじっか経験積んでテクニシャンなんかになっちゃ、マズいんじゃないのぉ？と、老婆心ながら気にかかってしまったワタシである。うーん……。

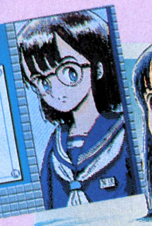
電脳学園

「同人ソフト自由自在」でおなじみのゼネラルプロダクツが、ぬわんとＨゲームに挑戦！女の子のカワイさには、脱帽いたしやした！





▶クイズは、かなりムズいぞ。なかなか裸にできないよぉ







▲クイズに正解すると、服を脱いでくれちゃうのだ！

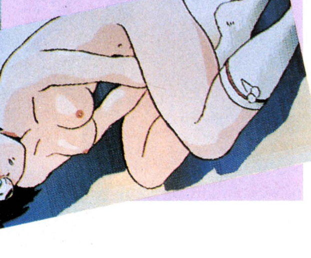
美少女学園の、パンツびんびん物語!!



▼カーソルで体をさわると反応する！

最近のＨゲームのグラフィックは、どれもなかなかの力作ばかり。基本的に、やはりＨはカワイイ女の子としたいのが人情だから、大変喜ばしい状況である。しかしこのゲームのグラフィックはまた、特別だぞ。女の子の清潔感あふれるカワイさは、さすがゼネプロの自信作。ゲーム内容はＡＶＧとクイズで、楽しく遊ばせてくれちゃうのだ。





ゼネラルプロダクツの
同人ソフト自由自在

夏だ！　海だ！　ハイレグだ！　みんな、夏休みをアバンチュールしてるかな。ひとりで悶々とゲームなんかしてると、アホになるぞ

暑い。んっとーに暑い。こりゃ勤労意欲もなくなるわ。パソコンの前に座ってるだけで汗ばんでくるもんね。も一仕事なんてどーでもいーや、と槍投げ気分いっぱいのコンプ編集部だもんね。そーゆーこちらの雰囲気を敏感に察ってしてくれたのか、今月は投稿ソフトが異常に少ない。しかーし、諸兄よ、こういう投稿夏枯れ病の時こそ、掲載のチャンス、全国に名を売る人生の好機であるのだゾ。ビシバシつくってガンガン送れ!!

ほんでだ、今回のピカイチが右の写真のゲームだ！

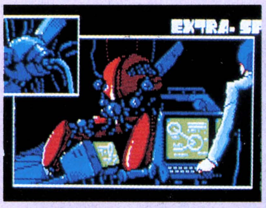
「OPERATION-L」

ＰＣ-88ＳＲシリーズ用のこのゲームは、なにが立派かといって、とにかく画面演出がウマイ！　強烈に速いディスクアクセスからタイトル、そして超カッチョいいデモ画面。息をつく間もなく、88が喋って(！)ゲームスタート！　となる。「おおっ、おおっ、いい、イク！」というテンポの良さは特筆物だ。中身はちょい単調だけどね…。

今回のピカイチ!!



▲これがメインのゲーム画面だ。タイプとしてはウィズに代表される３Ｄ迷路パターンのＳＦ仕立てと考えればまちがいない







▲デモ画面。画面出力が速いので、退屈しないのがＧＯＯＤ！

▼イベントもなかなか楽しい物が、いろいろと準備されちょるぞ

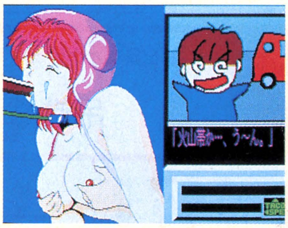
▶この娘が君とマシーンに乗り込むオペレーターのカワイコちゃん

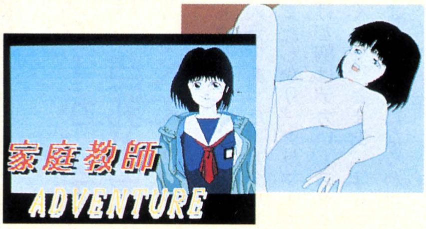
今回のスケベエ大賞

受験生の女子中学生とアレをするゲームだ！

「家庭教師ADVENTURE」

ＰＣ9801ＶＭ２以降　　基本的にはアドベンチャーなんだけど、どっちかというと、難しい紙芝居といったほうがいいかなあ。

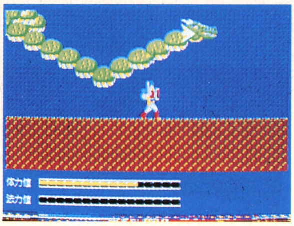




「大地龍の剣」

PC8801SR以降

ソフトはテスト版で、正当な評価は下せないケド、なかなかウマイ。ひとりソーサリアンとか簡単トリトーンとか周りが言ってたが、おもしろけりゃいいじゃん、ねえ。



「しこしこれーしんぐ」

PC8801SR以降

この画面写真じゃあ、どんなゲームか分かんないと思うけど、タイトルどおりのレースゲームだ！　けっこうシビアではまるぞ！　丁寧なお手紙、どうもありがとう!!

同人ソフト大募集

じたばたするな！　さっさと送ってこーい!!　そのソフトの送り先は、**〒102　千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷ＫＴビル　角川書店コンプティーク編集部同人ソフト係**　さっきも書いたけど今なら、送れば即掲載はまちがいない。ただーし、よその雑誌に送ったあとの残りカスでいいか、なんていう不届きなヤツには、「不幸の手紙」が行くからな。

いきなりプレゼントだっ!!



左の２つのソフトを各４本、ドーンとプレゼント。希望者は、ハガキに住所・氏名・年令・キミの持ってる機種名を書き、福袋・同人ソフトプレゼント係まで応募してくれ。しめ切りは８月31日。

※今回紹介した同人ソフトの問い合わせ先／ゼネラルプロダクツ☎0422-22-1980

最初は『てぃ～んず・パラダイス』。例によって、軽いノリが嬉しい。三流劇画調でも、アニメ調でもない絵柄も、作品の魅力となっているといっていいだろう。

『リングカーネーション』は、最近のHCの王道をゆく異世界ファンタジーもの。何の因果か異世界に行ってしまった美少女が、そこで妖精やら怪物やらになぶられるという、まったくよくあるパターンだ。また、このテの作品の常(?)として、やや説明不足で話の展開がわかりにくい面がある。しかし、女の子のかわいさは圧倒的であるし、存分にスケベなのも、大いによろしい。

つぎは、その近親相姦モノの入った『トラブルデート』。姉と弟のセックスが、明るく描かれている。

最後の『闘奴ルーザ』は、あまりスケベではないが、やりそうでやらない、とゆーところに風情のある作品だ。ただひたすらにやるだけ、というよりも、なかなかやらないほうがコーフンするというもの。そう、想像力を駆使して読む作品。



◀くらむぼん『トラブルデート』東京三世社 800円(税込) 典型的なアニメ顔美少女





◀プロトンザウルス『リング～』一水社 800円(税込)





◀かきざき和美『闘奴ルーザ(1)激闘編』日本出版社 880円(税込)

JOT 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

吊端撃彦のオナニー放談



初心者はまずP264を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

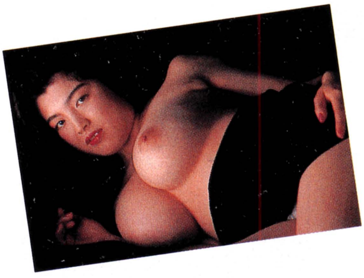
グラマーか、デブか!? 巨乳ギャルちゃんベスト3!!

昔からグラマーな娘はどこへ行っても人気であった。アダルトビデオもまたしかり。グラマー＝やせてるけど胸はデカい＝スタイルばつぐん!! とまあ、字にすればこのような図式になるわけである。だが、グラマーといってもせいぜいCカップ程度。いちばんグッとくるのはBカップなのである。

ところがぎっちょんである。時代は吊端のそんな美意識をせせら笑うかのように、〝巨乳ブーム〟なのである!! それも去年まではあきらかにDカップだったのに、今年はいきなりEカップFカップGカップと、アルファベットがとどまるところを知らないのである。

そのあまりの巨乳ぶりといきなりの増殖には、まったくもって吊端もびっくり。今まで世間のどこに隠れていたのだ、こいつらは!?

だがGカップまで行ってしまえば、それを支える肉体もまたたくましくなければバランスがとれない。というわけでこれらのギャルはみんなデブであると吊端は見るが、やはりグラマーというべきなのか……悩むぞ。


▲110cmの松坂季実子。ブームの火つけ役だ


◀100cmの東美由紀。やはりデブといえよう


◀加山なつ子。笑顔が石野真子してグー

ウヒョヒョよい子タイムス

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
万田万作

もはや、HCに、タブーはないか!?

HCはある意味では、反社会的なものである。だからこそタブーに挑戦し、そのカラを破っていく。そして同時に、それはマンガが本来持っていた力であったはずなのだ。HCこそ、真のマンガだ!

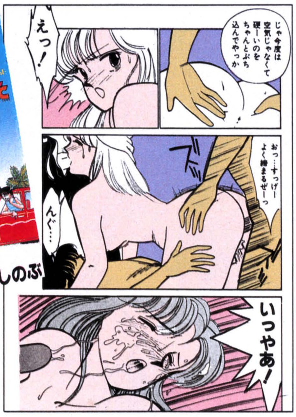
世の中には、タブーというものがある。触れてはならない事柄、やっちゃいけないことである。これには、じつにいろいろな種類があり、なかにはマスメディアの一翼を担っている以上、コンプティークのなかでも日陰にひっそり咲いている花のような福袋でさえ扱えないような題材もある。また諸星大二郎のマンガに出てくる、南洋の原住民に伝わっているようなタブーもある。

たとえば、近親相姦というのは、やっちゃいけないタブーである。

しかし、やっちゃいけないといわれると、やりたくなるのが人情。ふられた友人の前ではその話はタブーだが、そうなると、ついその話題を持ちだしたくなるものだ。

マンガや小説にも時々、近親相姦を扱った作品は登場する。故手塚治虫にも名作があるし、横構正史にも、そんな作品があった。しかし、それらの作品は、あくまでも近親が愛し合った悲劇を描いているわけだ。それに対し、最近のHCに登場する近親相姦は、完全にタブーをおもしろがって描いているのが特徴だ。と、ゆーわけで、そんな作品を含めて4冊、今月も紹介しよう。





▲有村しのぶ『てぃ〜んず・パラダイス』
司書房　850円(税込)
HCらしからぬ表紙だ

福袋ビデオ通信 第2弾!!

予約スタート

全国の福袋ファンの待ちに待ったビデオがイヨイヨ９月に東映ビデオより発売される!!　業界初の戯遊群と大島岳詩のアニメも入って超お得の3300円だぜ!!

去る７月８日、あの『サイバーコップ』を撮っていた同じスタジオ「東宝ビルト」で、この福袋アドベンチャー『アンドロレジェンド(仮題)』の特撮が行われた。監督は本誌でもおなじみ『地球防衛少女イコちゃん』の河崎実監督の助監督だった田中彰氏。河崎監督のC調なノリを受け継いで笑い声のたえない現場となっている。んで、主演のふたり、森山ゆかり、柴田葵ちゃんがいい!!　ごらんのとおりのナイス・スタイルにナイス・コスチューム。アンミラ風のヒップがHな葵ちゃんと長ーい足がビックリのゆかりちゃんのこの姿を見るだけでイケる。そして本作はフツーのいわゆるアダルトビデオよりも「H」なコトをしてるのだ!!　それは次号で伝えるとして、マニアが喜ぶ戯遊群と大島岳詩のオリジナルアニメ、コレまたエッチ!!　例の「いつみ」や「女教師」のキャラがフンフン動きまわりもだえるぞ!!　必見!!　時間は30分、税込価格3300円（税抜価格3204円）で送料は別で535円(消費税込なの)。予約はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号とベータ・VHSの別を書いて〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル４F　コンプティーク編集部「福袋ビデオ係」!!



▲ゲ、ゲッ!!　囚われの身のゆかりちゃん!!



◀ゆかりちゃんと葵ちゃん。ウーム、カワユ〜イ!!

プレゼント付

クイズDE♡H　彼女の秘密教えちゃう！

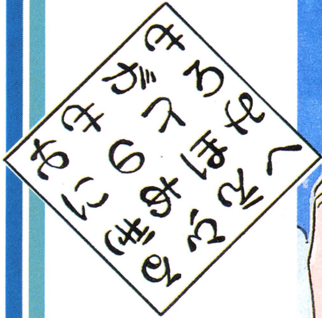
　まーたまた、どえりゃー簡単なクイズを一発。これでプレゼントが貰えるなんて、幸せ者だぞ。よっく読んで応募してちょ。

〈問題〉海の別荘にやってきたユウコとエミ。ユウコはエミのボーイフレンドに、ある秘密を教えてあげることにしました。左下の暗号表に、その内容が書いてあるんだって。解読盤を使って、解読してみてね。

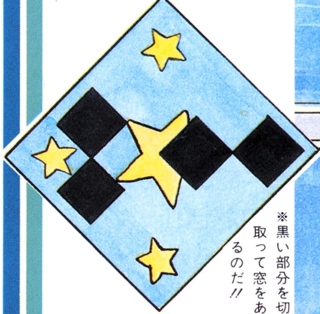
　ウッヒョ〜！　こりゃいつもより少しムズイぞ。㊔浜田の頭では解けそうもないな。(㊔なーんば言いよるとですか、長崎の神童と呼ばれたこのボクに。みなしゃんも頑張って正解ば送ってくらはい)。

イラスト・天神里恵／ゲームデザイン・たぐちちから

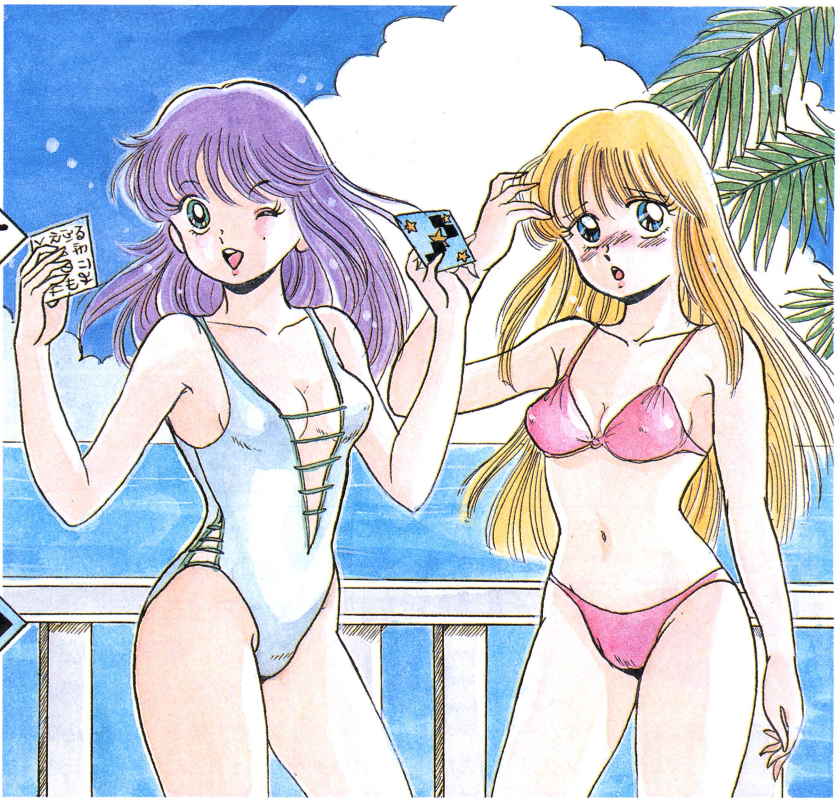
《暗号表》



《解読盤》



※黒い部分を切り取って窓をあけるのだ!!



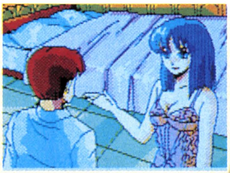
応募の方法

　いつものように、官製ハガキに問題の答〈今回は暗号を解いてできた文章〉と、キミの住所・氏名・年齢・職業・今回の福袋でよかった記事とつまらなかった記事を１つずつ・キミの持ってるパソコンの機種名を書き、下の住所に送ってね。抽選で７名様に、右の賞品のどれか１つをプレゼントしまーす。

〈送り先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　角川書店コンプティーク編集部・福袋プレゼント係

賞品

今回の賞品は、今月とりあげたＨソフト４本と、Ｈ・Ｃ４冊の８点、計８人。どれが送られるかは分かんないけど、でも、希望があれば書いてね。





当選者発表!!

6月号　正解は⑤　当選者は伊藤敦（岐阜県）、山本和直（岡山県）、平田国明（広島県）、真鍋幸徳（香川県）、宮本哲海（宮崎県）、以上。

7月号　正解は黄色の服のコ。日廻健太郎（青森県）、元島義信（長野県）、海沼竜（愛知県）、長田信宏（山梨県）、古妻康之（大阪府）、山下浩二（静岡県）、金子克彦（神奈川県）、以上。


SPIRITS
今月のスペシャル
躍進する
GMワールド！
ゲームミュージック
©1989 Charlie

今月のSPECIAL

今月は最近メキメキと注目されつつ
あるゲームミュージックのすべてを
チカラいっぱいの大特集だっっ！

躍進するGM（ゲームミュージック）ワールド！

僕らゲームフリークにとって、もはや切っても切れない存在となってしまったゲームミュージック。最近では、音楽界でも、ガゼン注目を浴びてきて、もはや音楽シーンの一分野を堂々確立したといってもいい。今月は、GMのすべてをイッキに紹介しちゃおう。

GAME

PART 1 すぎやまこういちインタビュー

ゲームミュージックは私の天職です

ゲームマニア高じて、GMの作曲をはじめた

――すぎやま先生のゲーム好きはかなり有名ですが、最初からゲームミュージックをやりたいという希望はお持ちだったんですか？

すぎやま　いや、ゲームやりながらね、「あっ、ここはもっとテンポのいいBGMがいいな」なんて思うことはあったけど、自分で自発的につくろうとまでは思いませんでしたね。

――ゲームミュージックの最初の作品はエニックスの『ウイングマンII』でしたね。これをつくったキッカケは？

すぎやま　パソコンとか買うと、なかに感想を書いて送るハガキが入ってるでしょ。僕はあれをよく送るの。けっこうマニアックな感想を書いてね(笑)。たまたま『森田の将棋』のハガキを送ったら、それがエニックスのプロデューサーの目にとまって、その人が電話してきてね、そんなにゲームが好きならぜひ、ゲームミュージックをつくってみませんかって話になって、トントン拍子に話が決まったというわけですよ。

――そして『ドラクエ』でゲームミュージックの分野を確立された、と。

すぎやま　うん、まあ世の中に認知されたってことですか？(笑)。でも、僕としてみれば、もっともっと発展して欲しいと思うんですよね。いま、僕が五馬身ブッチギリ(笑)の状態でしょ。そうじゃなくて、もっといろいろな人が出てきたほうが業界も広がりが出るし、だいいちレースとしておもしろいじゃないですか(笑)。だからゲーム音楽の作家を育てるため、若い人を4〜5人集めてこの6月に、「すぎやま工房」をつくりました。そこでやった初めての仕事が『スターコマンド』のシンセバージョン。コンプティークで宣伝してくれれば少しは仕事来るかな(笑)。



▲ゲームミュージックの世界でも、数々の栄冠を手にした

――でも、今度CDロムの『天外魔境』のミュージックを坂本龍一さんが作曲するなど、だんだんゲームミュージックの世界にもいろんな作曲家が進出なさってくるんじゃないですか？

すぎやま　坂本龍一は進出したってより引っ張りこまれた感じでしょ(笑)。でもいい傾向だと思いますよ。



プロフィール

昭和6年4月11日生まれ　東京都出身
東京大学卒業後文化放送に入社。その後フジテレビに転職し『ザ・ヒットパレード』などの番組の演出を手がけ、同時にCM音楽の分野で作曲家としても活動を始める。タイガース、テンプターズなど、GSブームで一時代を築く。昭和63年、『交響曲ドラゴンクエスト』で日本レコード大賞大衆賞に輝く。ヒット曲多数。

ゲームミュージックを つくってるときが最高!

MUSIC

――ふつうの音楽つくるのに比べ、ゲームミュージック作りは難しいですか？

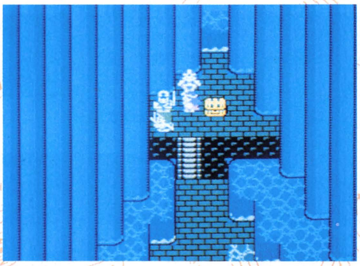
すぎやま　いや、難しさは感じないですね。僕の場合、『サイボーグ009』とか『イデオン』とかのアニメ音楽をやってたから、その延長みたいな感じでスッと入っていけたし。

――ファミコンなんかだと、三音源しか入れられないから、タイヘンだってよく言われますが。

すぎやま　あ、それはね、昔よくカルテット（四重奏）のアレンジやったりしてたから、それがすごく役立ってるのね。

――ゲームミュージックをつくるとき、いちばん大事なポイントは何ですか？

すぎやま　ひと言で言ってしまえば、素直な音楽の美しさってことでしょうね。やさしくって覚えやすいメロディーでなきゃいけない。今の若い人がゲームミュージックが難しいっていうのはね、みんなサウンド指向だからです。ところが、パソコン、ファミコンの世界ってサウンドがどうの、なんて言ってる場合じゃないでしょ。やっぱり、メロディーが勝負のしどころですよ。


▲『ドラゴンクエストⅣ』の曲はすでに完成！

――そういえば、おつくりになるゲームミュージックは、いつまでも耳に残る、わかりやすいメロディーラインのものばかりですね。

すぎやま　はやりすたりに関係ないの。やっぱり自分の感性を信じて、時代に迎合することなくやっていきたいですね。そういう歌がまた残るんですよ。

僕はね、野球で言えば三振かホームランしかないの。ヤクルトの池山と同じ(笑)。『ドラクエ』なんてのは場外ホームランだけど、三振なんてのも山ほどある。でも僕は僕にしか出せない魅力を出していきたいですね。

いまね、ゲームミュージックつくってるのがいちばん楽しいね、ホント。もう僕の天職をここに見つけたって感じですよ(笑)。

――いま、ゲームファンがもっとも注目している『ドラクエⅣ』の音楽はどうなってますか？

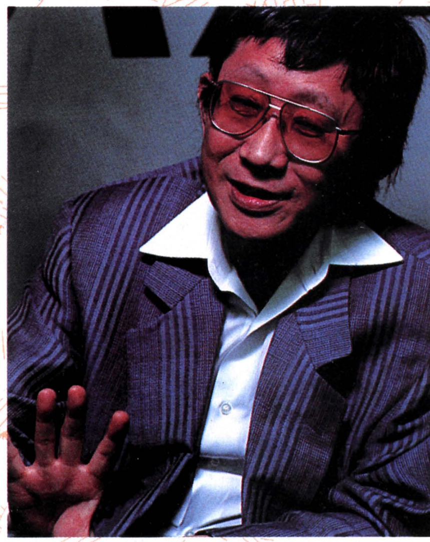
すぎやま　ああ、それはもう、終わりました。１ヵ月ほど前（６月）ついにね(笑)。そりゃもうタイヘンでしたよ。毎日ドラクエのことで頭いっぱい。

――今度は何曲ぐらいつくられたのですか？

すぎやま　約30曲ぐらいですね。どれも覚えやすいメロディーです。１月の発売までは、残念ながら聞いてもらうことはできないですけどね。聞くとどんな話の展開かバレちゃいますからね。

――今後、ミュージックをやってみたいゲームはありますか？

すぎやま　そうですね。スーパーファミコンなんてのは、出ればやってみたいですね。というのはね、音楽を中心にしたゲームの企画を考えてて、スーパーファミコンでぜひやってみたいと思ってるわけなんですよ。これはね、絶対おもしろいですよ。あんまり詳しいこと言えないのが残念だけど(笑)。


▲「ずっとゲームミュージックをやりたい」

――なるほどね。いかがですか、今後は、ミュージックのみならず、ゲームそのもののプロデュースもされたら。

すぎやま　うん、機会があったらぜひやりたいと思ってますよ。ほんとに、根っからゲーム好きだからね、ずっと関わっていきたいですね(笑)。

すぎやまこういち コンサートのお知らせ

８月14日（月）渋谷公会堂にて、「第３回　すぎやまこいちファミリークラシックコンサート」が開かれる。時間は６時30分開演。すぎやまこういち先生の楽しいお話も魅力。演奏曲は交響曲『ドラゴンクエストⅠ、Ⅱ』および『Ⅲ』。チケットＳ席4000円、Ａ席3500円。問い合わせはＦＣＣ事務所03(770)3464　チケットぴあ03(5237)9990　チケットセゾン03(5990)9990まで。

『スターコマンド／暗闇の侵略者』のCD発売!

未知のエイリアンに挑め！　ＳＦゲームファン待望のスターコマンド・サウンドがＣＤとなって発売された。もちろん作曲は全曲すぎやまこういち氏のオリジナルによる力作ぞろい。また、全13曲プラス、“オリジナル版”＆ＳＥコレクション、そのほかのおまけもついている。

曲構成をちょっぴり紹介すると、曲の終わりの美しい余韻が印象的な『はじめに暗闇ありき』、エピローグで流れる『銀河よ永遠なれ』など、「ゲームのイメージを大事に考えて曲をつくる」というすぎやま氏ならではのサウンド！　発売はアポロン音楽工業より。価格はＣＤ2,812円(税込み)。問い合わせは03(353)0191アポロン工業。



核が落ちてもこの5曲だけは聴きなさい。

ソーサリアン〜スーパーアレンジバージョン

●キングレコード CD3,008円 CT2,637円 LP2,637円



『ソーサリアン』のアレンジを、おなじみ難波弘之氏が初めて手がけた、記念すべき1枚。

迫力ある原曲に厚みが加わって、いっそうボリュームのあるものにしあがっている。

交響曲イース

●キングレコード CD3,008円 CT2,637円 LP2,637円



『イースⅠ・Ⅱ』を羽田健太郎氏がアレンジした、荘厳で格調高い交響曲バージョン。世界観が広がる1枚。

フジテレビの特番に、なんとBGMとして使われた実績もあるのだ。

SPIRITSオススメ！

オリジナル・サウンド・オブ・ザナドゥ VS.イース (A)

●CT937円



『ザナドゥ』と『イース』の原曲を収録。ファルコムサウンドのルーツがここにある。パソコンの音源でこれだけの響きを出せるのはサスガ！

オリジナル・サウンド・オブ・シルフィード (A)

●CT937円



パソコンシューティングのなかでは1、2の出来のゲーム！ サウンドのノリが良く、テンポの速さがナイスなのである。聴く価値十分！

交響組曲ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ… (A)

●CD2,812円 CT2,637円 LP2,822円



N響の演奏を、作曲者であるすぎやまこういち氏が指揮。格調高いオーケストラサウンドにより、限りなく広がるドラクエ・ワールド!!

スペース・オデッセイ・グラディウスⅡ ゴーファーの野望(A)

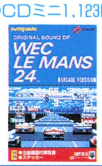
●CD2,812円 CT2,359円 LP2,348円



アーケード版『グラⅡ』のオリジナル版とアレンジ版の両方を収録。アレンジ版のまとめ上げ方のすばらしさは、聴く人のみぞ知る。

オリジナル・サウンド・オブ・WECル・マン (A)

●CDミニ1,123円 CT937円



昼→夕方→夜→朝と、周回ごとにBGMが変わる。移り変わる時間がうまく表現されており、まさに「起承転結」といったまとまり方。

ミュージック・フロム・ソーサリアン (D)

●CD2,812円 CT2,359円 LP2,348円



『ソーサリアン』に挿入されている曲をすべて収録。音色の出し方とテンポの良い曲調は、この1本ならでは。ファンは必携！

カプコン・ゲーム・ミュージックVOL.3 (B)

●CD2,800円 CT2,200円 LP2,200円



これはやはり『ブラックドラゴン』！ 1面の原曲が、面が進むにつれてアレンジが加わっていく。1面と8面を聴き比べてみるべし。

ファルコム・スペシャルBOX'89 (D)

●CD7,323円



ファルコムサウンドの玉手箱！ CDシングル6枚がセットになって、各種のアレンジがタップリ。これを聴かずにファルコムは語れない!?

データイースト・ゲーム・ミュージック (B)

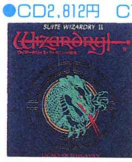
●CD2,627円 CT2,070円 LP2,070円



『カルノフ』『サイコニクス・オスカー』『サイドポケット』などを収録。独特のハガネっぽいサウンドは、DECOならではの色彩だ。

組曲ウィザードリィⅡ〜リルガミンの遺産 (A)

●CD2,812円 CT2,359円



羽田健太郎氏が、作曲からアレンジ・演奏までやってしまっているという気鋭の作品。オーケストラとシンセのジョイントが絶妙だ。

ソーサリアン・スーパーアレンジバージョンⅡ (D)

●CD3,008円 CT2,637円 LP2,637円



88、98、X1版の『ソーサリアン』のオリジナル、そしてアレンジ版を収録。88版はユーティリティシステムと、シナリオⅡだヨ。

ミュージック・フロム SUPER魂斗羅&A-JAX (D)

●CD2,812円 CT2,359円 LP2,348円



バリバリの映画ノリで展開するサウンド。2作品とも音の使い方がすさまじい。圧倒的なパワーとボリュームは、GMの域を超越している。

ミュージック・フロム・ハイドライド3 (D)

●CD2,812円 CT2,359円 LP2,348円



T&Eの名作ソフト『ハイドライド3』のオリジナル版と、アレンジ版を収録。名作ながらのまとまりを見せた、ファン必携の品。

ソーサリアン・スーパーアレンジバージョンⅢ (D)

●CD2,812円 CT2,359円



『戦国ソーサリアン』を難波弘之氏、『ピラミッドソーサリアン』を岡田敏氏がアレンジ。生楽器の演奏は、聴きごたえがありますゾ！

ミュージック・フロム・ジーザス (D)

●CD2,843円 CT2,369円



ファミコン版『ジーザス』を、すぎやまこういち氏がオーケストラ版にアレンジ。ファンならずとも思わず感動してしまうことウケ合い！

カプコン・ゲーム・ミュージックVOL.2 (B)

●CD2,627円 CT2,070円 LP2,070円



『ストリートファイター』などを収録した1本。もちろん、あのボイスもちゃんと入ってる。「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」も製作に参加。

コナミ・ゲーム・ミュージック・スペシャル (B)

●CD2,627円 CT2,070円



GMOから出たコナミサウンドの、ベスト・セレクション。『ツインビー』『グラディウス』『沙羅曼蛇』など、名曲がギッシリ詰まっている。

ゲーム・サウンド・SNK (F)

●CD2,627円 CT2,359円 LP2,070円



あの『サイコソルジャー』をはじめ、『ゴールドメダリスト』『ゲバラ』などを収録。業界唯一の、「歌詞つきGM」はポイント高し。

ミュージック・フロム・スタートレーダー (D)

●CD2,843円 CT2,369円



ファルコムのSFシューティングストーリーゲームのサウンドを集大成。曲を耳にしながら、物語を回想してみるのもいいと思うよ。

大魔界村 〜アルフ・ライラ・ワ・ライラ〜 (F)

●CD2,627円 CT2,359円



とにかく『大魔界村』のこの1本！ クラシックを基調とした音づくりで、とくに、オススメはアレンジバージョンなのだ!!

※表示価格はすべて税込み価格です

ギャラクシー・フォース　S.S.T. BAND

●ポニーキャニオン CD2,627円 CT2,359円 LP2,070円



S.S.T.BANDが初参加したアルバム。個人的イチ押しは『アフターバーナー』のアレンジだ。燃える!!『アウトラン』『ギャラクシーフォース』のアレンジもグッドだよ。

ビデオゲーム・グラフィティVOL.4

●ビクター音産　CD2,812円　CT2,359円



これはぜひ聴いて笑って(?)もらうしかないっ！　なんと『ベラボーマン』のドラマが収録されている！　その他『パックマニア』『ファイナルラップ』なども収録されているヨ。

夢幻戦士ヴァリスⅡ

●東芝EMI CD2,575円　CT2,266円



東芝EMIが、日本テレネットと契約！　これはその第1弾だ。
かなり入れ込んだ曲のつくりは、ゲームに対するスタッフの情熱を感じさせる。優子ちゃんのポエムもあるヨ。

PART2 GM45選

GMマニアを始めようと思っているキミも、そうでないアナタも、ここに挙げたタイトルをチェックすればまちがいナシ!!

サイバリオン ～ZUNTATA～　(F)

●CD2,627円　CT2,359円



原曲のボリュームもさることながら、アレンジでさらにパワーを増した『サイバリオン』と、ドラマ形式の『チェイスH.Q.』を収録。

ゲーム・サウンド・ジャレコ　(F)

●CD2,627円　CT2,359円　LP2,070円



かの名作『シティコネクション』から『ぶたさん』に至るまで、ジャレコサウンドの魅力たっぷり。どれを取っても損なしのオンパレードだ。

究極TIGER　(F)

●CD2,627円　CT2,359円



スーパーシューティング『究極TIGER』『タイガーヘリ』などのラインナップ。硬派なサウンドは、まさに"男のゲーム"の象徴だ。

イメージ・ファイト　(F)

●CD2,627円　CT2,359円



『R-TYPE』のスタッフが手がけたシューティングのGM集。ロック調のサウンドが、プレイヤーのハートをくすぐるのである。

ファイナル・ファンタジー・Ⅰ・Ⅱ全曲集　(G)

●CD2,348円　CT2,070円



FCソフト『ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ』のBGMを完全収録。アレンジバージョンも2曲入っており、ファンは必携のアイテム。

ゲーム・サウンド・ニチブツ　(F)

●CD2,627円　CT2,359円　LP2,070円



『ムーンクレスタ』から『ギャリバン』まで、日物GMの歴史がわかる(?)1本。こいつは一度聴くとしばらく耳に残る強烈さですぜ！

未来忍者　(F)

●CD2,627円　CT2,359円



映画のサントラ版とGMが合体した1本。聴き比べてみるのも、おもしろいんじゃないかと思うヨ。映画の作曲は源平プロの中潟氏が担当。

忍者龍剣伝　(F)

●CD2,627円　CT2,359円



アーケード版とFC版の両方を収録。アーケード版はGMの枠を超えた、ドラマチックなつくり。FC版のアレンジも必聴なのだ。

トーイ・ミュージック　(E)

●CD3,008円　CT2,637円　LP2,637円



人気作詞家・松本隆氏が『スーマリ』などをプロデュース。アレンジバージョンには、ひとつ耳を傾けてみる価値があるんじゃないかな。

ニンジャ・ウォーリアーズ ～ZUNTATA～　(F)

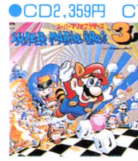
●CD2,627円　CT2,359円　LP2,070円



サイトロンレーベルのGSM第1弾。『忍ウォリ』はZUNTATAのアレンジ2曲を収録。"DADDY MULK"の三味線は必聴。

スーパーマリオブラザーズ3　(F)

●CD2,359円　CT2,070円　LP1,884円



『スーマリ3』のGMを一挙収録。オリジナルはもちろん、アレンジバージョンやSEも入って、またゲームに病みつきになるかも!?

パワードリフト＆メガドライブ　S.S.T.BAND　(F)

●CD2,627円　CT2,359円



『パワードリフト』は各コースのオリジナルと、"LIKE THE WIND"（Bコースの曲）のアレンジ版。メガドラの人気製品の曲も入ってるヨ。

ロードス島戦記　(C)

●CD2,627円　CT2,359円　LP2,348円



おなじみ『ロードス島』の代表曲のアレンジ版を収録。「主人公達のテーマ」は、それぞれに個性があって聴く価値アリ。全10曲収録。

サバッシュ全曲集　(G)

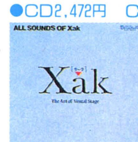
●CD2,884円　CT2,472円



パソコンRPG・『サバッシュ』（ザバスではない）のサウンドを収録。メリハリのきいた構成が、なかなかの聴きどころだよ。

サーク全曲集　(G)

●CD2,472円　CT2,163円



マイクロキャビン初のRPG『サーク』に挿入されているサウンドを完全収録。ひととおりゲームを終えたファンには、一種の清涼剤だね。

サンダークロス ～コナミ矩形波倶楽部～　(D)

●CD2,843円　CT2,369円



キングレコードの「コナミレーベル」第1弾。『サンダークロス』をはじめ、パワフルなコナミサウンドがギッシリの1本だ。

T&E・ソフト・ゲーム・ミュージックシーン1　(G)

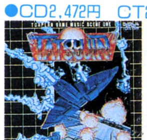
●CD2,884円　CT2,472円



SFアドベンチャー『サイオブレード』『レイドック』シリーズなどを収録した1本。アレンジもバッチリ決まっている愛蔵版だ。

東亜プラン"タツジン"　(G)

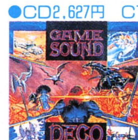
●CD2,472円　CT2,163円



『ワードナーの森』から『達人』『ヘルファイア』まで、東亜プランの魅力でギッシリのGM集！　男は黙ってこの渋さに酔うしかない。

ゲームサウンド・デコ　(F)

●CD2,627円　CT2,359円



『ファイティングファンタジー』『アクトフェンサー』など最新アーケードと、ピンボール『タイムマシン』などを収録。ちょっと大人の響き。

ストライダー飛竜 ～アルフ・ライラ・ワ・ライラ～　(F)

●CD2,627円　CT2,359円



掟破りのアクションゲーム『ストライダー飛竜』のGM集。ゲーム展開にピッタリとマッチしたサウンドのメロディーラインがミゴト！

※レコード会社／Ⓐアポロン音楽工業Ⓑアルファレコード©ビクター音産Ⓓキングレコード©東芝EMIⒻポニーキャニオンⒼポリスターレコード

PART3

期待の注目バンド総まくり!!

GMのスバラシサを広い層にアピール！

S.S.T.BAND（セガ）

『アウトラン』や『スペースハリアー』などで、ＧＭ文化に火を付けたセガ・サウンド。「S.S.T. BAND」は、さらにそれを音楽として世間にアピールするべく誕生したのだ。

その音楽性はかなり大衆性の強いものが多く、ゲームの支持層もまたそれを物語っている。だれでも気軽に聴けてノッてしまえる、それがセガ・サウンドの強力な武器なのである。

まさにＧＭ界のアイドル的存在。

今後の予定

秋頃からレコード発売、コンサートなどをトータル的に開始。本格的に活動していく。



▲国際スポーツフェアのコンサートも大反響!!

イイ曲と呼ばれるものを目指して！

アルフ・ライラ・ワ・ライラ（カプコン）

メンバー４人のうち３人は、音楽系大卒。そのせいかどうかは知らないが、他社には見られない独特のこだわりがある。

歯切れよりもまろやかさを感じさせる響きは、クラシックにも通じる面がある。

ゲームの展開の抑揚をメロディーで表現するセンスにかけては、業界随一と、もっぱらのウワサ！　しかも、美人ぞろいときている。ぜひ応援しよう。

今後の予定

サイトロンレーベルからＣＤ（タイトル・発売日未定）を発売。ライブ活動も積極的に行う。



▲クラシカルな響きと現代性が調和する

アレンジがTV-CFで聴けるのだゾ！

矩形波倶楽部（コナミ）

「感動クリエイター」――これが最近のコナミのキャッチコピー。あらゆる楽器の音源を駆使した、映画的でドラマチックな盛り上げ方はピカイチ。ゲームの世界へプレイヤーをグイグイ引き込んでいくパワーには圧倒されてしまうのである。



◀パワフル&ハートフルなのだ

今後の予定

『ツインビー3』のTV・CF曲を担当。コナミ主催イベントに随時参加予定。

年内には初のライブが聞けそうだっ！

ZUNTATA（タイトー）

『ダライアス』のレコードから「ＺＵＮＴＡＴＡ」の歴史は始まった。そのサウンドの視点は〝未来〟そして〝宇宙〟を感じさせるものがある。「何十年、何百年後に流行する！」みたいな、時代を見越したコードやメロディーの流れは必聴！

まどろっこしい説明より、まず聴いてみよう。まさにＧＭ界の中にコスモを描いているような、新たな世界が見えてくる。



今後の予定

レコーディング活動のほか年内には初のライブも予定。今後マスコミへの登場もあるかもしれない。

NEW DISK INFORMATION

最近はウォークマンが手放せない。旅先なんかでは、車窓から外を見ながら耳を傾けてみるのもいいね。とくにレースゲームのGMとか!?

G.S.M.ウイニングラン

●ポニーキャニオン　CD&CT ¥2,500

『ウイニングラン』『メタルホーク』『スプラッターハウス』を収録。『メタルホーク』はウワサの「めがてんサウンド」をじっくり満喫してくれ!!



コナミ・ゲーム・ミュージック コレクション VOL.0

●キングレコード　CD ¥2,843　CT ¥2,369

アーケード６作品を収録。オススメは『フラックアタック』と『餓流禍』！　魅力たっぷりのコナミサウンドに、たっぷり70分ひたってくれい。



ザ・ボーカル・フロム・イース

●キングレコード　CD ¥1,545　CT ¥1,133

『イースII』から〝リリア〟が、日本語と英語の２つのボーカル・バージョンを収録。ボーカルは元スペクトラムの兼崎順一氏が担当している。



 ※表示価格はすべて税込み価格です

GM大プレゼント

今月はど〜んと大盤振舞いするぞ！
CD、ビデオ、テレカ…etc.
SPIRITSファンならナマつば
ゴックンのものばかり集めてみたぞ!!



①パワードリフト（ビデオ）1本②SEGAバイクスペシャル（ビデオ）1本③アフターバーナー（ビデオ）1本④ゲームサウンド・デコ（CD）3枚⑤ウイニングラン（CD）3枚⑥コナミ・サウンド・カタログ（CDミニアルバム／非売品）2枚⑦ファルコム・サウンド・カタログ（CDミニアルバム／非売品）2枚⑧ダウンタウン熱血物語（CDミニアルバム）5枚⑨コナミレーベル・テレフォンカード6枚⑩コナミゲーム・コレクションVOL.0（CD）1枚⑪スターコマンド（CD）5枚⑫夢幻戦士ヴァリスII（CD・MT）各3枚⑬夢幻戦士ヴァリスII・テレフォンカード10枚

〈応募方法〉官製ハガキに希望商品の番号と住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、下記の宛先まで送ってください。
しめ切りは9月7日まで。
〒102 東京都千代田区九段南4－7－16 市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部・GM大プレゼント係

ARCADE

アーケード

7月30日、神戸の「GAMCON2」に行って来たヨ！　ゲームのイベントって最高やね!!

大阪'89アミューズメントマシンショーレポート

下半期の注目ゲーム一挙に集結!!



AMショーというと今までは関東の専売特許だったけど、今年初めて関西でショーが開催されたのだ。情報をかぎつけて、取材に行って来たよん。

開場前に800人の行列ができる大盛況で会場は熱気ムンムン!!

「なんで関西でショーがあらへんのや」……ごもっとも。ＡＭショーがあるたびに、いい思いをしてきたのは東日本のマニアばっか（とも限らないけど）。しかし、そんな時代は終わったのだ。７月１・２日、大阪湾岸の見本市会場「インテックス大阪」は、あまりにも熱かった。

２日の一般入場の日は雨。にもかかわらず、当日券は午前中に売り切れ、入場制限まで行われたという始末。浪花っ子はみんなこの日を待っていた

１日は業者のみでゆったり。とりあえず理想のパターンでの開催だったね。



▲アイレムの野寺さん。新製品快調

▼美しいおねーさまはコンプは逃しません





▶古今東西、マニアは健在！

イベントも盛りだくさん

即売会、ゲーム大会が大評判！

さて、関東のショーと決定的にちがっていたのが、一般層を広く受け入れようという、太っ腹な姿勢。その試みのひとつが、会場特設ステージでのゲーム大会だ。

各メーカーの人気ゲームを対象に、腕に覚えのあるプレイヤーが多数参加。制限時間内でのプレイで、熱い火花を散らしていたのだった。

また、各メーカーのゲームグッズを販売するチャリティーバザーもあって、マニアが群れをなしていた。



▲チャリティーバザーは大盛況！

▼決勝進出めざしてトライ！



▲表彰式だよーん。ほらほら喜んで！

たの独断で選ぶ作品！ おススメゲームをピックアップ!!



▲シールド代わりにドラゴンを利用して攻撃だ！

ドラゴンブリード（アイレム）

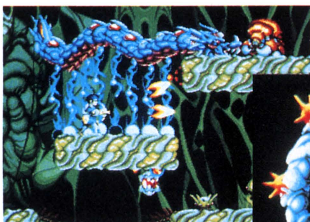
絶好調アイレムが放つ新作は、巨大なドラゴンを操作する大胆なシューティングだ。

アガメン帝国の若き王カイアスが、光の巨龍「バハムート」とともに、暗雲たちこめる魔界へと向かう。その魔界を仕切る闇の王の名は「ザンバキオス」。この魔神の復活を、なんとしても止めなくてはならない！

プレイヤー（カイアス）は無敵の「バハムート」を操って、ドラゴンに乗ったり降りたりしながら強獣どもを倒していくのだ。

パワーアップアイテムを取ると、ドラゴンが変身し、特殊攻撃ができる。アイテムによっては、とぐろを巻いてシールドの役割を果たしてくれるものもあるぞ。

無敵のドラゴンの利用法が重要だ！



▲下方に〝じゅうたん爆撃〟。特殊攻撃もいろいろ



▼デカキャラの迫力も十分。ラストまで見れるかな？

ナイトストライカー（タイトー）

夜の街をバトルホバーマシン「インターグレイ」で駆け、敵メカを撃ちまくる３Ｄシューティングだ。

ステージは『ダライアス』型の分岐式、６ステージ。シーンは市街・工場・運河・海上など、９種類用意されている。

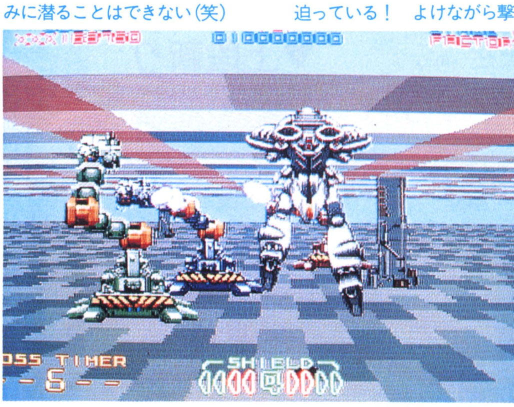
トリガーボタンを引きっぱなしにして、フルオートで撃ちまくれ。ボディソニックとサラウンドスピーカーも興奮をかき立てる。



▲海上をホバーで突っ走れ！　ちなみに潜ることはできない（笑）



▲弾が迫っている！　デカキャラも迫っている！　よけながら撃て！



◀高速スクロールの迫力が、なんたって売りモノ。攻撃をくらうとシールドが１ダウンしてしまう

エリア88（カプコン）

そーです、あの新谷かおるの『エリア88』！　これがシューティングとしてカプコンから登場したのだ。

プレイヤーはシン・ミッキー・グレッグの３人のなかから選べる。もちろん、キャラによってそれぞれ特徴があるのだ。

敵は死の商人〝プロジェクト４〟。激しい内戦の続くアスラン王国を舞台に、ヤツらを倒すため〝独立部隊エリア88〟が立ち上がった。全10面、自機は『1943』タイプのダメージ制で、武器を買って特殊攻撃をすることもできる。

カプコンひさびさの戦闘機シューティング、燃えるかっ!?

▼３人のプレイヤー。コミックスを読んだ人には、おなじみだね





▲それぞれのキャラの特徴を生かして戦え！　敵メカも圧巻だぞ

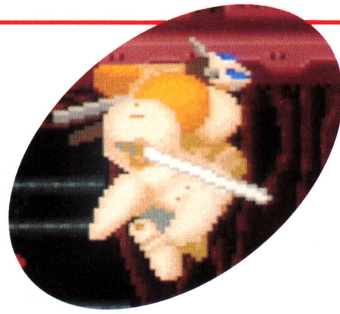
たの パズルゲームが下半期を仕切る!? 格闘ものはネタ切れの感じアリ

今回取り上げることはできなかったけど、個人的に高く評価しているのが『フリップル』（タイトー）と、『キューブリック』（コナミ）。どちらもノンスクロールのパズルゲームで、戦略的な要素を持った、非常に奥の深い作品だ！　ゲーセンでの健闘をゼヒ期待したい!!

格闘ものはネタが出つくしたのかな、という感じ。差別化を図る要素を盛り込ませないと、この先ヒットは難しいだろう。その他のジャンルは軒並みマイペースといったところ。

X68000

夏休み自由研究で苦しんでるなら、「ロッパーゲームの採集」なんてテーマをやってみようぜ!?



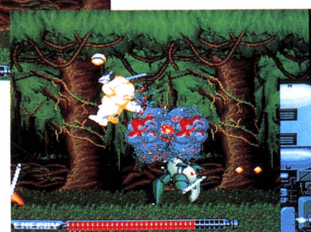
ロッパーオリジナルアクションゲーム完成
ジェノサイド

ズーム☎011-613-0191／8,800円(税別)

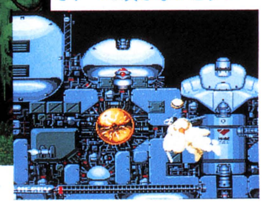


▶これがウワサの側転斬りだ

アクション通のみなさん、お待たせ。ロッパー得意のバリバリアクションゲーム『ジェノサイド』がついに完成したよーん。



▲爆発シーンも迫力満点だ



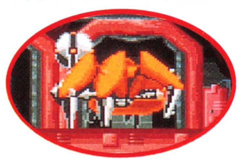
▼3面の最後のボス。弱点をすべて潰さないとダメ



▲かぎツメを武器に攻撃してくる岩石男。手強いぞ



▲クモのように忍び寄ってくる。うしろのアンテナが弱点だ



▲前面のボールから乱射されるミサイル弾に注意しろ

プラズマサーベルでブッタ斬れ

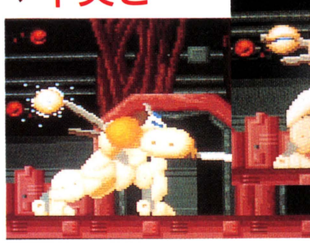
ストーリーは前に紹介したとおり近未来。本来の使命を離れ、支配者として人類に君臨するようになってしまった巨大コンピュータシステム「メシア」を破壊するのが目的だ。設定上、待ち受ける敵キャラや操作するバトルマシーン「トレーサー」はロボットのスタイルをしているけど、アクションとしてはまさに“チャンバラ”そのもの。強力なプラズマサーベルを武器とし、ジャンプや側転などで軽やかに空中を飛び回りながら、敵メカをバッタバッタと斬り倒していくのが爽快だ。

構成は砂漠、山岳、原始林など5面とメシア内部の最終面。どれもジョイスティックを握る手を熱くさせる。

これがサーベルの基本アクションだ

敵を斬りつけるときには、ジョイスティックをどの方向に倒すかで攻撃パターンがちがってくる。上だと頭から下す“まっこう割り”、下だと中腰からの鋭い“突き”というふうにだ。向ってくる敵によって、これを使いわけて戦っていく。またジャンプとの併用で、側転しながら攻撃もできるのだ。

▼下突き



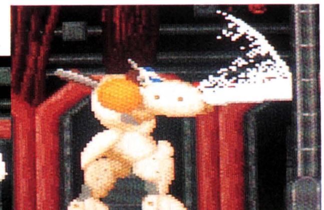
▲ノコノコ近づいてきたらこれで一突き

▼ケサがけ

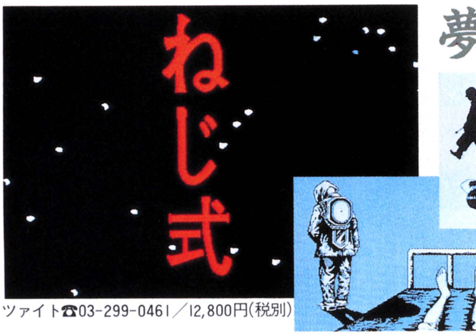


▲素早くふり回して、逃げるスキをあたえない

▼上段斬り



▲力いっぱい振り下し敵をまっこう割りにする大技





ツァイト☎03-299-0461／12,800円(税別)

夢と現実を回遊していく“つげ”世界が登場

マンガ史上に、独特な作風で名を残すつげ義春。彼が誌面で見せてくれた観念的で不思議な世界が、AVGとして画面によみがえってきた。

えっ、AVGが“ブンガク”してる

まえにどこかで「だれでも体のなかに〈自分〉という、もうひとりの別人が棲んでいる」というのを読んで、ドキッとしたことがあった。つげ義春の作品テーマも、じつはそこをついているのだ。だからこのゲームは自分の夢や記憶のなかをたどっていくスタイルをとりながら、もう失ってしまった過去の思い出とめぐり会ったりする「ブンガク」AVGにしあがっている。



▲システムはオーソドックスなんだけどねえ



▶こんな村がいくつも用意されているんだ

哀愁をおびたストーリー

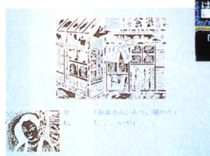
『ねじ式』というタイトルはついているが、ストーリーはつげ作品のオンパレード。プロローグの「ゲンセンカン主人」に始まって、ドラマ化された「紅い花」、有名な「沼」など数々の懐かしい作品が全体にちりばめられている。

ゲームは、作家Tの心のなかへの旅となっていて、原作にあったような会話を人物とかわしたり、迷路になってる森や建物を歩きながら違う世界へと渡ったりと、幻想的な雰囲気で進んでいく。

舞台が戦前の山村というのもあるけど、ゲームをとおして感じられるのは、もうどこを探してもなさそうな哀愁をおびた「むかしの日本人の心」だ。みんなにはピンとこない世界かもしれないが、それだけに和風ファンタジーぽくってなんかドキドキ？



▶突然ナゾかけが始まった



◀ところどころに入る回想シーンも雰囲気を盛り上げる

どことなく懐しいキャラクター

登場するキャラクターのタッチはもちろん原作どおり。前髪を切りそろえた“オシロイ顔”の少女たちや、ランニング姿の子供、駄菓子屋の手拭ほっかぶりおばさんなどなど、どこか懐かしい日本人がそこにいる。もしかしたらキミたちよりも、お父さんのほうが詳しかったりして!?



▲天狗の面を売る駄菓子屋のオバさん



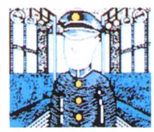
▲ゲンセンカンの耳と口の不自由な女将



▲一銭五厘で売られた薄幸の少女チヨジ



▲「紅い花」で登場する不良少年



▲森を抜けた先に停っている電車の車掌

●平成元年 下半期

NewSoft 情報

さて、平成元年ももう8月。残すところあと4カ月ちょっとということで、近日発売とただいま製作中の新作をチェックしてみよう。

タイトル名	内　　容	価格	発売日
A-JAX	え～ん㊙のカベは思った以上に厚かった。アーケード版の完全移植という以外はな～んにも教えてくれない。でもコナミ初のロッパー版というのですごくリキ入れてるぞ。	未　定	未　定
天九牌	天九牌とは、32牌を並べて役をつくって遊ぶドミノみたいなテーブルゲーム。勝ち抜きモードや脱がせモードなどのグラフィックはロッパー用にアップされている。	6,800円(税別)	8月中旬
ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ	ゴルフ界の帝王ジャック・ニクラウスが選んだ、アメリカとイギリスに実在する名門コースでプレイする3Dゴルフゲーム。PCエンジンでも発売されている。	8,800円(税別)	8月末
ロードス島戦記	オーイ、どうしたんだよ～という声もありますが、より魅せるロードス島にするためにグラフィックやBGMにいろいろ手をいれているそうです。期待してもいいかな？	9,800円(税別)	未　定
スターコマンド	SLGのような細いデータがいっぱい入ってるSF・RPG。98版にはなかったアニメーションやマップスクロールを入れたり、イベントを変えたりするそうです。	未　定	11月予定

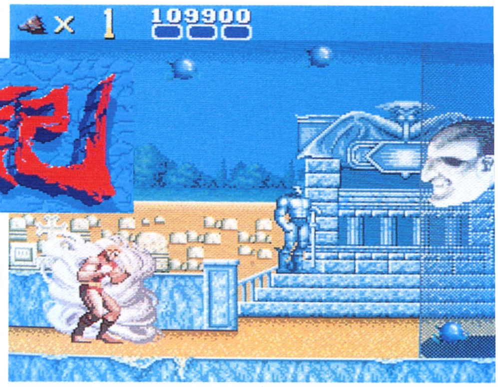
PC ENGINE

PCエンジン

今月は『獣王記』『パワーリーグⅡ』『武田信玄』の新作3本をドドーンと紹介しよう。

ついにPCにも登場！

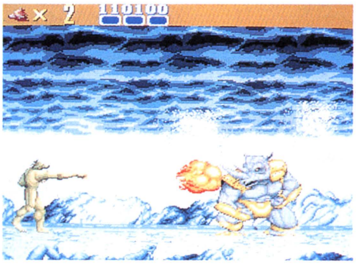
獣王記



アーケード版で一世を風靡した『獣王記』。獣化した主人公はメチャクチャ強いぞ！

●NECアベニュー☎03-288-0330/発売中/5,800円(税別)

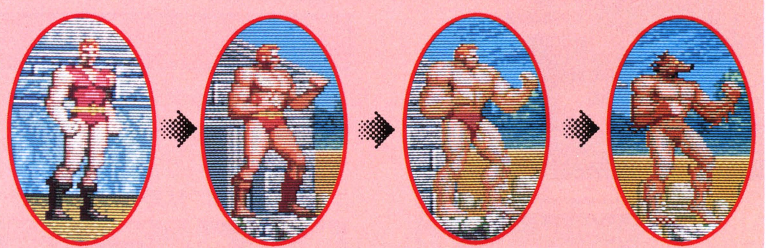
変身シーンが大迫力!!



▲獣化が進めば攻撃力もグレードアップ！

『獣王記』は、パンチ・キック・ジャンプの3つの基本技を使って戦う超過激アクションゲーム。モンスターに囚われた女神アテナを救うため、獣戦士は全5ステージを突き進む！　双頭の白い狼を倒し、スピリットボールをとると獣化が一段階進むぞ。獣戦士になれば、それぞれの持つ特殊攻撃がその威力を発揮するのだ！

これが獣化だ！



このパワフルな特殊攻撃が快感!!

▼ウェアウルフ



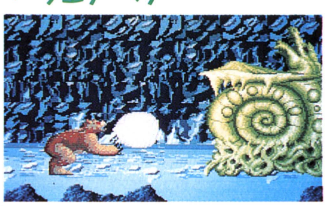
▲ファイヤーボールとフラッシュアタックで戦うぞ！

▼ウェアドラゴン



◀サンダースマッシュとレイバリアが武器！　宙も飛べる

▼ウェアベア



◀特殊攻撃はペトリフブレスとスピンボンバー

▼ウェアタイガー



◀強力な衝撃波でザコなんかはラクラク倒せるぞ

今年はジャイアンツで決まり!?

パワーリーグII

●ハドソン☎03-260-4622/8月8日発売/5,800円(税別)

スピーディー、スリリングな展開とリアルな画面で好評だったあの『パワーリーグ』が大変身！　最新の選手データはもちろんのこと、操作性もグ～ンとアップしてプロ野球ファンも大満足のしあがりだ。

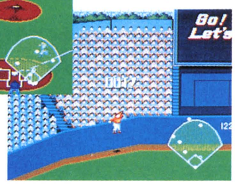


ホームランがリアル、迫力、大感激!!

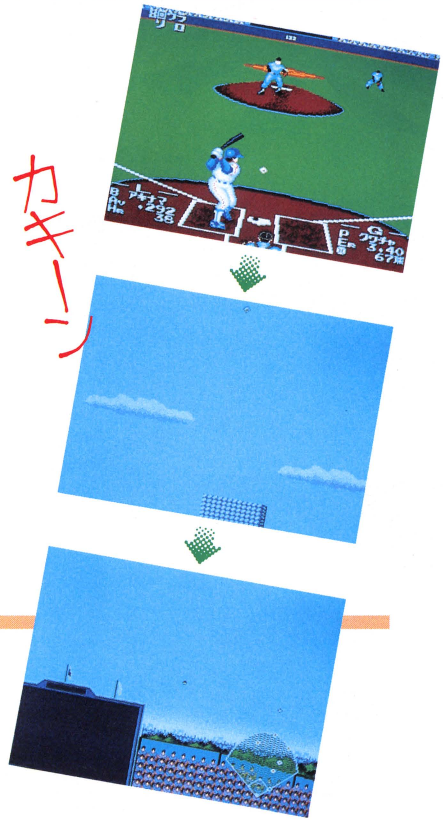
野球の醍醐味はなんといってもホームラン。カキーンという快音と、空高く舞う白球にはシビれるよね。このゲームはペナントモード、オールスターモードのほかに、ひたすらホームランを狙うホームランモードがあるぞ。打撃数は最高100球まで設定できるから、これでバッティングをマスターしよう。



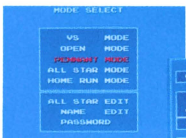
▲前作とはちがった視点でみやすいかな



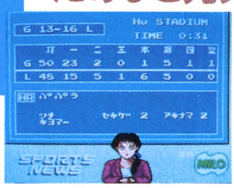
▼壁ぎわの飛球は、ジャンプで捕れるぞ



たのしさ充実のモードがいっぱい



▲好きなモードが、いろいろ選べるョ



試合終了後のスポーツニュースでは、その試合で打ったホームランがリプレイされる！　またエディット＆セーブモードもあって、スタメンの変更や選手名のエディットもできるぞ。

戦国の風雲児登場!

武田信玄

●エイコム☎03-221-258-5231/発売中/5,600円(税別)

アーケード版『武田信玄』にちょっぴりRPGっぽい味付けをしたチャンバラ・アクションゲームがPCに登場！

風林火山の必殺技が炸裂

宿敵、上杉謙信をはじめとする戦国武将の軍勢を相手に甲斐の名将・武田信玄が孤軍奮闘する痛快アクションゲーム『武田信玄』。謎解きの要素を加え、おもしろさアップしての登場だ。

ゲームスタート時の信玄は刀を降り回すことしかできないが、敵を倒すことによって経験値をためると、風・林・火・山の4つの必殺技を順番にマスターしていく（画面右下のメーターをチェック）。ボスキャラを倒すためにこれらの必殺技は欠かせないぞ。

各ステージをクリアするごとに商人からアイテムを買えるので、おにぎり、だんごなどで体力を回復させながら頑張ろう。また、道中でもひょうたんやバクダンなどのアイテムを手に入れることができる！　出現位置を覚えよう。





▲風はジャンプと同時に刀を降り上げてバッサリやる技だ



▲敵はつぎつぎと出現する。油断しているとボスまでたどり着けないぞ！



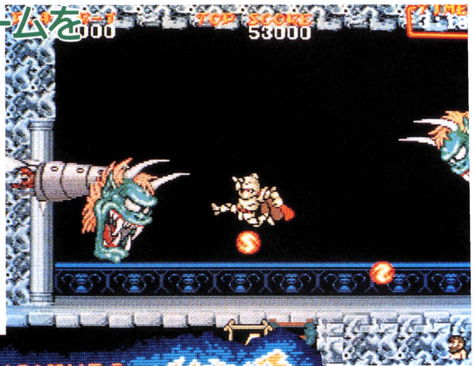
▲風林火山の技をマスターした信玄にコワイものなどないっ

メガドラユーザーが泣いて喜ぶ(?)期待の新作『大魔界村』を徹底紹介しちゃいます。

セガ☎03-743-7400／6,800円(税別)／ 発売

アーケードの超ムズゲームをそのまま移植!

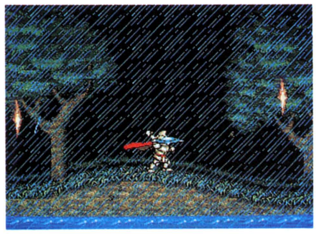
数多くのゲームフリークをうならせた『大魔界村』がグラフィック・サウンドそして、難易度の高さまでそのままメガドラに移植された。



DAIMAKAIMURA 大魔界村

この完成度の高さを見よ!

オープニングのデモがなくなったものの、アーケード版に見劣りしないほど美しいグラフィックにしあがっている。ちょっと見ただけではメガドラ版とアーケード版の区別をつけるのはかなり難しいのではないかな? また、メガドラ名物のオプションで、プラクティスモードを選べば、多少難易度は下がるがそれでも鬼のように難しいのは皆さんのご想像どおりなの。良くも悪くもとにかく「完全移植」なのです。



◀この美しく吹き荒れる暴風雨がクセモノなんだよね



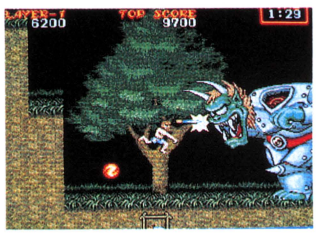
▲ツルツルすべる氷の斜面



▲この宝箱の出現はかなりインケンだと思う

ボスキャラさんこんにちは

いわゆる“家庭用ゲーム機”でこれだけのデカキャラをスムーズに動かせるのって、素直に「すごいな」と思ってしまう。事情によりステージ3のボスまでしか写真を掲載できないのが残念だ。ボスキャラははっきりいって強い。プラクティスモードでもかなり凶悪な攻撃をしてくるしカタい。でも、アーケード版で編み出された“攻略法”はしっかり通用するよん。



◀かなり余裕があるみたいだけどホントに大丈夫かな?



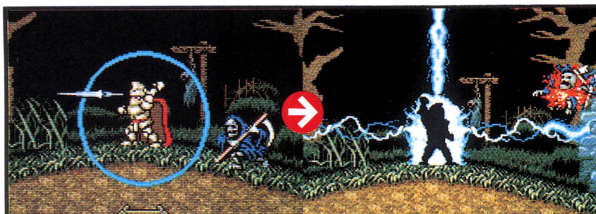
▲あせらずにじっくり狙おう



▲ステージ1の暴風雨のモト!?

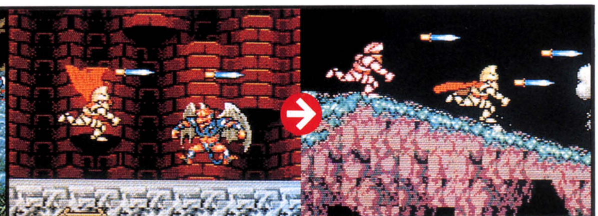
Weapon & Magicの復習をねっ♥

前作『魔界村』に加わった新しい要素…といえば上下方向への攻撃と魔法よね。持っている武器によって使える魔法が変わってくるし、地形によってはまったく役に立たなくなってしまうこともあるから武器の選択を慎重にしようね。そうそう、魔法はときどき宝箱の中に入っている金色の"魔法の鎧"を装備していないと使用できないから注意しよう。それぞれの武器は、攻撃ボタンを押しっぱなしにして、パッと放すと、右の魔法が使えるようになる。



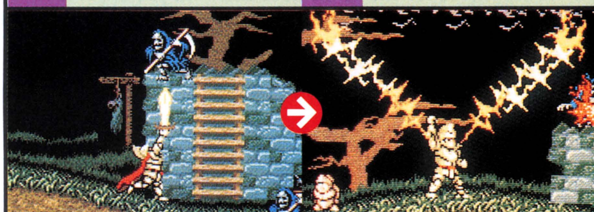
やり アーサーが最初に持っている武器がコレ。まっすぐ一直線に飛ぶ。射程距離はけっこう長いよ

雷 雷を呼び、自分の頭上および左右に放電する。ごくフツーの人間がやったら絶対に感電するはずだ



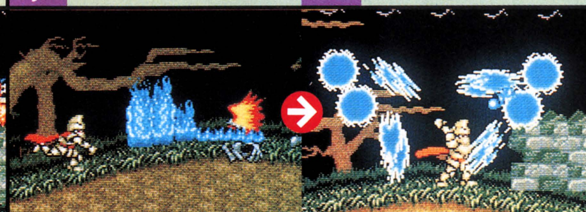
ナイフ ヤリよりも速く飛び、連射も可能。あまり地形を選ばないのでそこそこに使える武器だ

分身 自分の分身を1体出現させ、一定時間攻撃力が倍になる。いわゆるオプションとうわけね



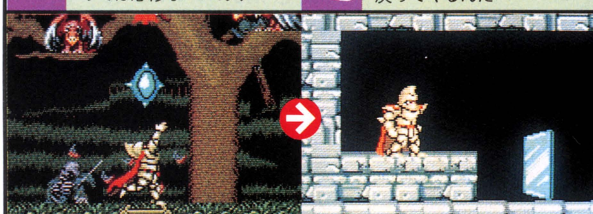
剣 ひとふりで2ダメージ与えることができる。肉弾戦にはピッタリだが地形によっては悲惨なメにあう

雷竜 頭上から金色に輝く雷竜を放つ。雷竜は上空を放物線を描くように飛び、また戻ってくるんだ



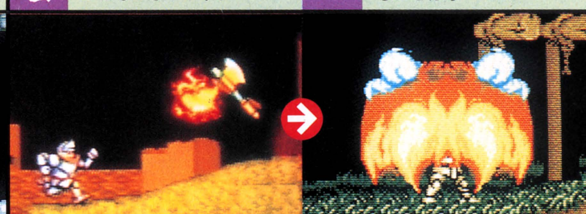
ナパーム 地面に落ちると燃えあがる青白い炎がナパームだ。もちろん直接敵にぶつけることもできちゃうよ

火球 火の球（というよりヒトダマ）を上空に放つ。雷竜の魔法とちがって戻ってくることはないんだ



円盤 地面にそって飛ぶ戻ってこないヨーヨー!? 上方への射程距離はあまり長くないので注意してね

鏡 一定時間鏡が出現し、そこを通った敵にダメージを与えるが、素直に戦った方がいいと思いマス



大鎌 貫通力があるが、ちょっと使いにくい。地形をよく考えてから拾うかどうか決めましょう

爆烈 自分の体の周りで爆発を起こし、高熱で敵を焼きつくす。全身大火傷を負わないのは魔法の鎧のオカゲ

そしてイベントへ…(あれ?)

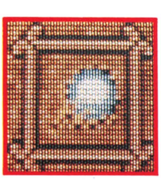
メガドラ版『大魔界村』はステージ1～5を2周しないと最後の敵に会うことはできなくなっている。でも1周クリアした時点でちょっとしたイベントがある。そのイベントで最強の武器を手に入れるヒントを得ることができちゃうんだよっ！



◀戦いの女神がキミに力を与えてくれる



◀この破壊力はスゴイ。使える武器だよん



◀なかなか美しい武器なんだよね

おまけのコーナー



▲これがアメリカ版

『大魔界村』のアメリカ版タイトルは『GHOULS'N GHOSTS』っていうんだそうです。サービスであちらのタイトル画面も大公開♡

メガドラ版で、宝箱には鎧や武器以外に魔法使いが潜んでいることがあるよね。そいつの呪いをうけると一定時間アヒルか老人の姿に変えられちゃうから注意！



▶蝶ネクタイがオシャレ

▲ああ、無情！

Spirits Label
スピリッツ・レーベル

ゲームキッズのための情報先取りコーナー。キミのアンテナを刺激する話題を提供するぞ。今回はなんとなんと『テトリス』原案者パジトノフ氏に直撃インタビューをぶちかましてしまうのだ。

緊急インタビュー


▲パジトノフさんとゲームボーイ版『テトリス』で勝負。やっぱり強かった

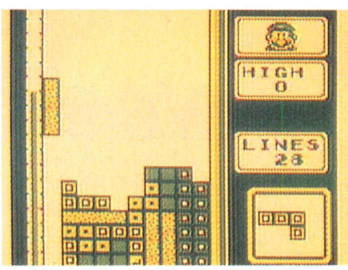
『テトリス』原案者
アレクセイ・パジトノフ氏来日!

ファミコン版『テトリス』の発売元BPSの招待により、『テトリス』の原案者パジトノフ氏が来日。彼の頭脳に潜む『テトリス』本来の姿を聞くことができた。

『テトリス』の原点は『ペンタミノ』

パズルゲームはアイデアが勝負となるジャンルである。まずはその発想から聞いてみよう。

「ゲームづくりは『ペンタミノ』というパズルをコンピュータゲームにしようとしたことから始まりました。『ペンタミノ』は12種のブロックを四角形のワクに収めるパズルで、実際にプログラムしているうち、ブロックの回転がとてもスムーズになったんです。で、リアルタイムに動かしていけるのではないかと。そこでは12種というブロック数を覚えやすい7種に減らし、『テトリス』のアウトラインができあがったんです」



©任天堂


▶"つくる"ゲームが好きというパジトノフ氏。次回作に期待

さらにパジトノフさんは言う。

「このゲームはコンストラクション(つくる)という思想がもとになっています。ラインを"消す"のではなく、"つくる"のです。私はSTGのようなディストラクション(壊す)ゲームは嫌いなので」

気になる次回作は?

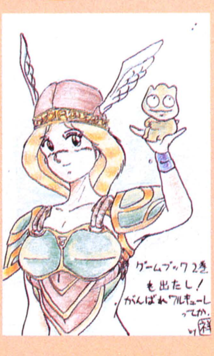
最後にパジトノフさんの次回作は?

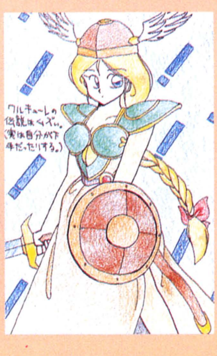
「『テトリス』ぐらいのゲームはなかなかできないでしょう。でも好きなゲームはつくっていきます」

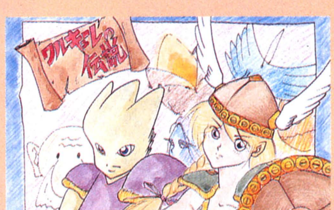
BPSはすでにパジトノフさんと2作のライセンス契約をしており、彼の新作と会える日は意外と近いかも。

アーケードスピリッツ出張版 イラストSPIRITS
ワルキューレの伝説・特集!!

先月はお休みしてゴメンなさいね!! しかし『ワルキューレの伝説』の人気はスゴイ! キャラ良し&ストーリー良しの好作品だね。


◀『NG』の冨士弘さんの巻頭は見たかな? ファンは必見ですぜ(静岡県・どらうげん)

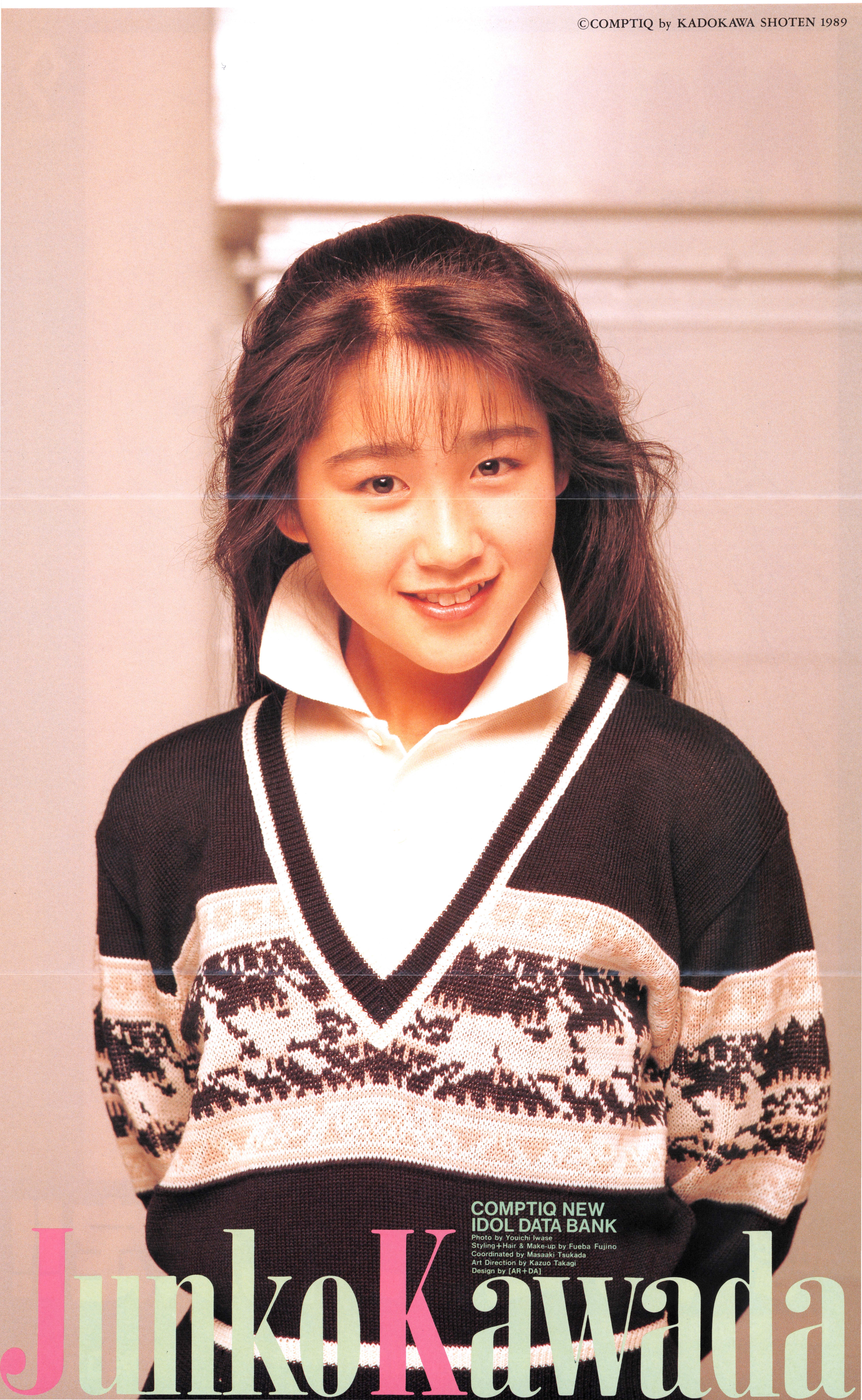

◀シンプルだけどしあがりがキレイにまとまっておりますな(神奈川県・ほげらりら)


▲サ、サンドラが男前だっ! とても妻子持ちとは思えない(東京都・みはらさくら)

今月の特選!


▲サンドラの数に圧倒されちゃった。恐れいりました(神奈川県・さむす)

※訂正とお詫び　8月号スピリッツレーベルの"おススメビデオ"の表において、発売元を誤って記載しました。表で取り扱っているビデオの発売元は、すべてポニーキャニオンです。ここに訂正し、読者並び関係者に深くお詫び申しあげます。



©COMPTIQ by KADOKAWA SHOTEN 1989
COMPTIQ NEW IDOL DATA BANK
Photo by Youichi Iwase
Styling+Hair & Make-up by Fueba Fujino
Coordinated by Masaaki Tsukada
Art Direction by Kazuo Takagi
Design by [AR+DA]
Junko Kawada



9

CALENDAR

SUN 8/27
MON 8/28
TUE 8/29
WED 8/30
㊙PCエンジン発売日
THU 8/31
FRI 1
SAT 2
SUN 3
MON 4
TUE 5
WED 6
THU 7
FRI 8
コンプティーク発売日
SAT 9
SUN 10
MON 11
TUE 12
WED 13
THU 14
FRI 15
SAT 16
SUN 17
MON 18
TUE 19
WED 20
THU 21
FRI 22
㊙ファミコン発売日
SAT 23
SUN 24
MON 25
TUE 26
コミックコンプ発売日
WED 27
THU 28
FRI 29
SAT 30
㊙PCエンジン発売日

 イラスト／田島昭宇

New

新・アイドル・データバンク

IDOL DATA BANK

IDB021

河田純子



新コーナー

純ちゃんと相性診断

《番外編》

「優子」オーディショングランプリインタビュー

3月号に登場してくれた純子ちゃんも、デビューから半年、ちょっぴり大人ぽくなったみたい。3rdシングル『ステキにわ・が・ま・ま』も好評、夏休み後半もイベントで全国を飛び回ってる純子ちゃんも、ちょっとデータバンクでひと休み……です。

IDOL DATA BANK
♥IDBO23♥

純子の恋も“素敵にわがまま”しちゃいます♥

デビューから半年たった純子ちゃん。この世界にもすっかり慣れて、最近では余裕さえも見られちゃう。今月にはファーストアルバムも出るし、ますます絶好調の純子ちゃんに突撃アタックだぁい!!

純子ちゃんの恋愛法をキミだけに教えちゃう

——つくすタイプっていうけど、ホント？

「(力強くうなずいて) そうです！」

——なんでも言うことをハイハイきいちゃうほうなの？

「ええ。でも、自分の思ったことはちゃんと言いますよ。お互いに言いたいことは言い、わがままはきき合っていきたいですね」

——それが純子ちゃんの恋愛法なんだ。

「はい。だけど言い合いとかになったら、やっぱりわたしのほうが一歩さがっちゃいますけどね」

——いや～、女の子はそのほうがかわいいって。ところで、わがままといえば新曲の『ステキにわ・が・ま・ま』！

「ド派手でしょ。今までの曲とはぜんぜん違うし」

——うん。ハンパなアップテンポじゃない。

「レコーディングが大変だったんだから。まだの人はぜひ聴いてみてください」



河田純子

——8月21日には、いよいよ待望のファーストアルバムも出るね。

「はい。今まではアップテンポなものを歌ってきましたけど、今度のアルバムには前から歌いたかったマイナーな曲とか、バラードっぽいものがあって、自分でもとても満足いくものになってます。だからみなさんにもぜひ聴いてほしいです！　そしてキャンペーンで全国まわるので応援しにきてください」

——さて、待望のアルバムを出して、今後の次なる目標はなにかな？

「お芝居をやりたいです。1人2役なんていいですよね。人間だれにでもある面だし、難しいけどやってみたいです。それから男の子と女の子がいて、お互い好きなんだけど素直になれないみたいなドラマもいいですね」

純子ちゃんとのデートには遊園地が最適です

——暇なときってなにしてるの？

「ベッドの上でボ～っとしてます」

——不健康だな～。若いんだからどっか遊びに行ったりしなよ。

「だったら遊園地に行きたいです。以前、豊島園に行ったとき、とても楽しかったから」

——誰と行ったの？

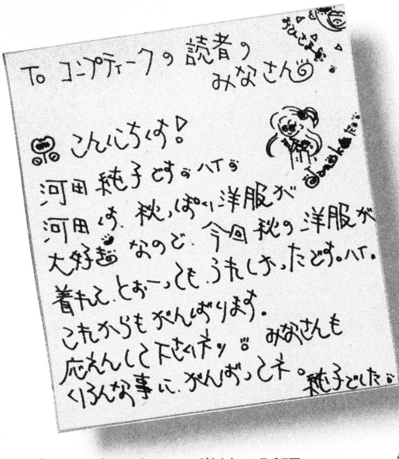
「CBSソニーの大好きなスタッフのひ・と・と♡」

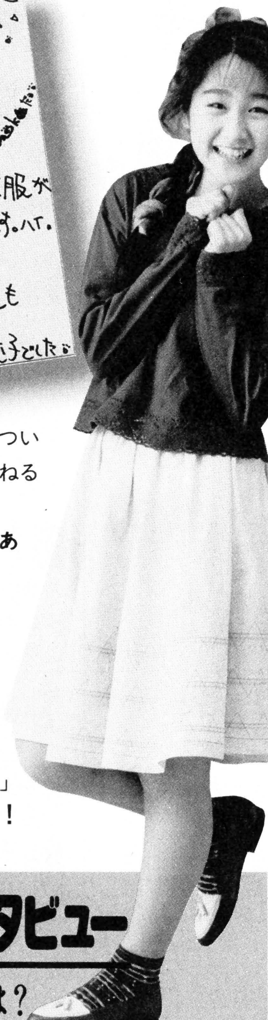
——なんだ？　その意味ありげないい方は？　相手はどんな野郎だ!!

「ざ～んねん。女の人ですよ。だけど遊園地ってホント大好き。ゆっくりしたのも、ジェットコースターのような激しいものも好きです」

——テレビではなにを見てる？

「あんまり見れないんですが『みなさんのおかげです』は見るようにしてま





す。そうしないと学校で話題についていけないんです。もちろん『ねるとん』も見てますよ」
──『ねるとん』で中学生版があったら出たいと思う？
「絶対いやです！」
──なんで〜？
「テレビに出るのがいやなんです」
──今、出てるじゃないの！
「あっ、そうか……。あはは！」
──笑ってごまかすなっつーの！

もしも…インタビュー
純子ちゃんの場合は？

──男に生まれ変わったら、今度はどんな職業をめざす？
「やっぱり歌手ですね！」
──なんで？
「男の人のほうが、歌う姿がカッコイイからです。それに、なんでもできるでしょ」
──たとえば？
「バンドです！　男の人はすぐにバンドを組めますからね」
──もし、フランケンシュタインに好かれたらど〜する？
「ふつうのお友だちでいましょうね♡と諭す」
──なにノンキなこと言ってんだ〜？
「だって、フランケンって、なにか役に立つんですかぁ〜？」
──う、うん……なんの役にも立たんわな……。次いこ、次。もし、デート中にシコを踏んじゃったらど〜する？
「彼に気遣ってほしいです」
──えっ？　彼にシコを取らせるってこと？
「違う！　違う!!　取り方なんかを気軽に教えてほしいってことです」
──な〜んだ、つまんない……。ところで、純子ちゃんの好きになった相手がオカマさんだと分かったらど〜する？
「まともな人間になるよう、できる限り立ち直らせる努力をします」
──だめだったら？
「その道で幸せになってね♡と励まします」
──なんじゃそりゃあ!!　激励してど〜すんじゃい!!
「ま、人それぞれですから」

撮影／岩瀬陽一　スタイリスト&ヘアメイク／藤野笛羽（VOICE）

IDOL Data Bank
純子ちゃんのデータをキミのパソコンでデータバンクしちゃおう！

質問項目	
IDB No.	IDB021
本名	河田純子（かわた・じゅんこ）
ニックネーム	純chan、純子chan、じゅん
生年月日	昭和49年11月22日
星座	さそり座
血液型	O型
出身地	秋田県秋田市
サイズ	身長159cm、体重45kg バスト80cm、ウエスト56cm、ヒップ84cm 足の大きさ23.5cm
出身校	都内区立中学3年在学中
趣味	音楽鑑賞
特技	フルート、ピアノ
歌手デビューはいつ？	平成元年3月1日
ディスコグラフィ	★シングル 『輝きの描写(スケッチ)』（'89.3.1） 『君の夢のために』（'89.5.12） 『ステキにわ・が・ま・ま』（'89.7.21）
TVドラマ出演歴	まだないです
CM出演歴	AIWA『シュトラッサー』
どんな性格	人見知りだけど好きになるとその人にずっとくっついている。世話好き
自分の体で好きな所	りんかく、首のほくろ
自分の体できらいな所	下半身
好きなファッション	シンプルなもの
好きなスポーツ	バドミントン、バレーボール
好きな動物	犬
きらいな動物	虫
好きな音楽	いろんないい曲
好きなアーティスト	とくにないです
好きな食べ物	くだもの、グラタン、肉じゃが、かき氷のミルク味
好きな色	黒、白
好きな絵	風景
好きな場所	自分の部屋、おちつける所
尊敬する人	母親
理想の男の子	理解のある人、頭のきれる人
きらいな男の子	自分勝手、不潔な人
よくみるTV	歌番組
好きな映画	楽しいのとか感動するもの
旅行したい国	オーストラリア
占いを信じる？	半分くらい……
初恋はいつ？	幼稚園
いちばん大切にしている物は？	私にとって大切な人たち
愛読書	特にないです。ハイ
ライバルは誰？	？？？
弾ける楽器	フルート、ピアノ、木琴
欲しい物	洋服かナ……。あと、心から信頼できる人
キスの経験	？？？
チカンにあったことは？	ある
結婚は何歳でしたい？	25歳まで……でも21歳でできたらいいな
コンピュータをどう思う？	すごい！　うん！

IDOL DATA BANK

♥HEART CHECK♥

純子ちゃんと ピコピコ 相性診断



始まり始まり純子ちゃんとキミの相性テストだ。各質問の3つの答えのうち1つを選び、( )の中の点数を合計して相性度をチェックしてくれ。彼女は平均的な女の子だから、純子ちゃんだけじゃなく他の娘からのキミのもて具合も判定できちゃうぞ！

1 誕生日のプレゼントに何を贈る？

Ⓐ顔が隠れるほどの花束 (2)
Ⓑかわゆ〜い動物のぬいぐるみ (3)
Ⓒひも付きスキャンティ (1)

2 男は……

Ⓐ金持ちがもてる (1)
Ⓑ性格のいいのがもてる (3)
Ⓒ顔がいいほうがもてる (2)

3 キミのスポーツ能力は？

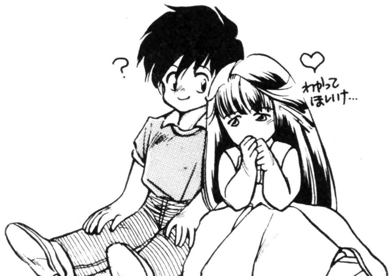
Ⓐヒーローなみに優れている (2)
Ⓑごくごく人なみである (3)
Ⓒ残念だがのび太なみである (1)

4 キミの好きなスポーツは次のうちどれ？

Ⓐ球技……とくにプロ野球 (2)
Ⓑ格闘技……なんたってプロレス (1)
Ⓒ個人競技……やっぱりマラソン (0)

5 純子ちゃんがＫＩＳＳしてほしいときのシグナルは……

Ⓐ自分からしてくる (1)
Ⓑ黙って寄りそってくる (3)
Ⓒもじもじして目を閉じる (2)

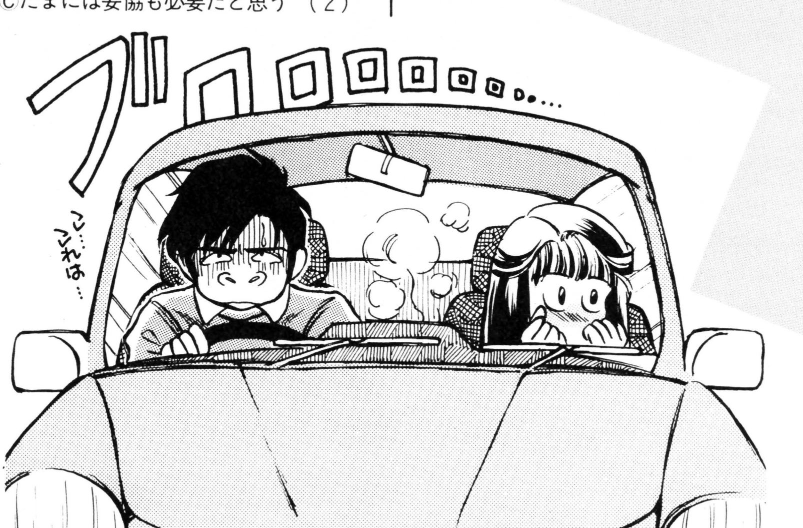


6 キミはどちらかというと……

Ⓐお母さん大好きのマザコンだ (1)
Ⓑ少女大好きのロリコン小僧だ (2)
Ⓒ姉か妹が欲しいシスコンだ (3)

7 キミは正しいと思ったことは徹底的にスジを通す主義か？

Ⓐもちろんである！ (3)
Ⓑんなこたぁありましぇん (1)
Ⓒたまには妥協も必要だと思う (2)



8 もし純子ちゃんとケンカしてしまったら……

Ⓐ自分から謝る (1)
Ⓑ彼女が謝ってくるのを待つ (2)
Ⓒたとえ女でも容赦しないので殴り合いで決着をつける (0)

9 純子ちゃんがキミの彼女になったら……

Ⓐ身も心も独占する (2)
Ⓑ放任主義でつき合う (3)
Ⓒいばりちらす (1)

10 純子ちゃんがデートに遅れた。さてキミは……

Ⓐビシバシ怒る！ (2)
Ⓑ笑って許してあげる (3)
Ⓒ泣いて喜ぶ (1)

11 純子ちゃんがすっ転んだら……

Ⓐ助け起こしてあげる (3)
Ⓑ助け起こすふりして襲う (−4)
Ⓒ自力で立ち上がるのを待つ (2)

12 純子ちゃんが風邪をひいて寝こんじゃったら……

Ⓐ直接お見舞いに行く (2)
Ⓑ自分の体温で温めてあげる (0)
Ⓒ電話でお見舞いする (3)

13 テスト勉強するのなら……

Ⓐ多くの仲間とやる (2)
Ⓑ純子ちゃんと二人きりでやる (1)
Ⓒ一人でやるほうが能率がいい (3)

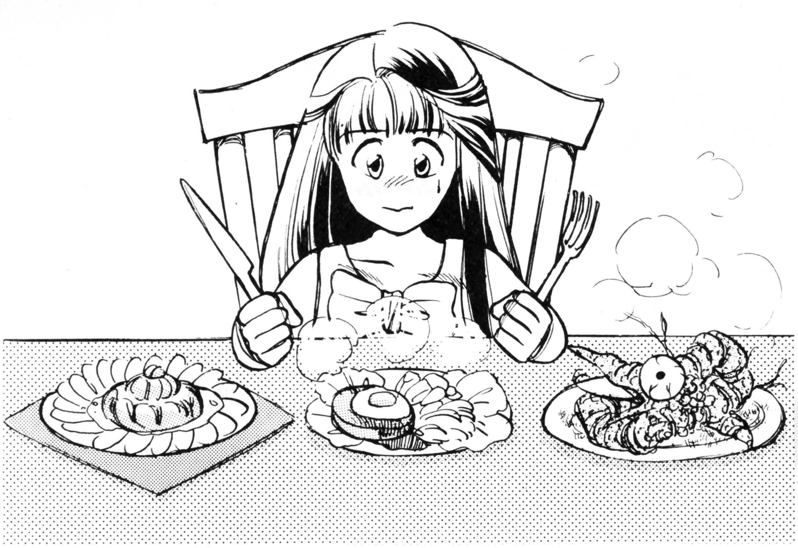
14 子供のころ、好きな女の子に対して……

Ⓐ無視することが愛情表現だった (1)
Ⓑ意地悪することが愛の意思表示 (3)
Ⓒ女の子にはとにかく優しくした (2)

15 2人でドライブ中、純子ちゃんがオナラをしちゃったら？

Ⓐ「くさいぞ」と怒る (2)
Ⓑゲラゲラいっしょに笑う (3)
Ⓒ「いいにおいだね」と言ってクンクンかぐ (−10)

構成／竹下ひろし　イラスト／滝沢ひかる(KKF)



16 混んでるエレベーターの中で純子ちゃんがオナラをしたら
Ⓐ「オレがやった」と犠牲になる（2）
Ⓑ他人に罪をなすりつける（1）
Ⓒゲラゲラいっしょに笑う（3）

17 女なしでは生きていけない男に対して純子ちゃんは……
Ⓐ素直な人だと思う（2）
Ⓑ Mr.レディになることを勧める（1）
Ⓒかわいそうと同情する（3）



18 純子ちゃんはどういう奥さんになると思うか？
Ⓐだんなさんにつくすタイプ（3）
Ⓑ家庭的な奥さんになる（2）
Ⓒ夫・子供無視のタイプ（0）

質問には、まじめに答えてね♡

19 デートの食事は……
Ⓐミエを張って高級フランス料理（2）
Ⓑ経済的にファミリーレストラン（3）
Ⓒウケを狙ってゲテモノ料理（0）

20 デートしたいのだが資金がない。さあ〜、どうする？
Ⓐ借金してでもデートする（0）
Ⓑあきらめてデートを中止する（1）
Ⓒ純子ちゃんにおごらせる（2）

21 純子ちゃんが「人のいない所へ行きたい」と言ったら……
Ⓐ暗闇の路地に連れこむ（0）
Ⓑ人気のない海岸へ連れて行く（3）
Ⓒ静かなリゾート地に連れて行く（2）



22 デートコースを選ぶとしたら
Ⓐ遊園地が無難な場所だ（1）
Ⓑ街をぶらつくのもオシャレだ（2）
Ⓒ車があれば海へドライブ！（3）

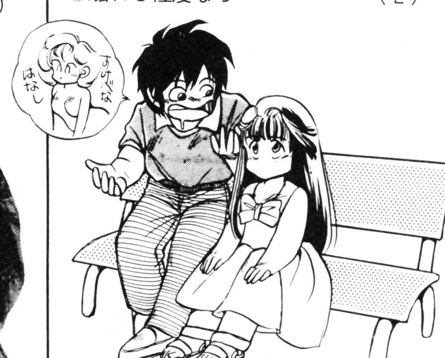
23 キミの浮気がバレたら、純子ちゃんはどうすると思う？
Ⓐ許してくれるけどふられる（3）
Ⓑ浮気相手に怒りをぶつける（1）
Ⓒ絶対許してくんない（2）

24 純子ちゃんは浮気をすると思う？
Ⓐたぶんするだろう（1）
Ⓑ絶対しないと断言できる（2）
Ⓒしてみたいと思うけどしない（3）

25 女の子は、好きになった男に対して……
Ⓐつくすべきである！（3）
Ⓑつくされるべきである！（1）
Ⓒ対等であるべきだ！（2）

26 世の中から男がいなくなったら純子ちゃんは……
Ⓐつまんないと考える（2）
Ⓑ平気でいられる（1）
Ⓒ同性趣味に走る（0）

27 純子ちゃんが許してくれるHの許容範囲は？
Ⓐ自分に被害が及ばない程度（3）
ⒷHなんて大っキライ！（1）
Ⓒ触れる程度なら……（2）



28 では、純子ちゃんが許せるHな会話の許容範囲は？
ⒶHな会話って大スキッ！（1）
ⒷHな会話なんて大っキライ！（2）
Ⓒ笑える程度なら……（3）

29 ツーショットでいるところを人にひやかされたら……
Ⓐ相手にしない（1）
Ⓑその場を去る（2）
Ⓒ殴りかかる（0）

☞ 次のページへ



30 純子ちゃんの料理がまずかったらどうする。

Ⓐテーブルをひっくり返す　（1）
Ⓑ「まずい」と正直に言う　（2）
Ⓒ黙々と食べる　（3）

31 純子ちゃんを家に誘うときのセリフは？

Ⓐ「今日、家には誰もいないんだ」（2）
Ⓑ「遊びにおいでよ」　（3）
Ⓒ黙って無理やり連れこむ　（0）

32 キミは強引か？

Ⓐかなり強引だよん　（3）
Ⓑふつうじゃないかな　（2）
Ⓒ強引な女に弱い　（1）

33 キミの好きなファッション

Ⓐオシャレに決める　（2）
Ⓑシンプルに決める　（3）
Ⓒヘビメタに決める　（0）

34 純子ちゃんの夢は……

ⒶＢＩＧな歌手になること　（2）
Ⓑ男のハーレムをつくること　（0）
Ⓒ幸せな家庭を築くこと　（3）

35 キミの手が、うっかり純子ちゃんの胸に触れてしまった！

Ⓐ彼女は恥ずかしがるだろう　（3）
Ⓑ喜んでくれると思う　（1）
Ⓒ殴られると思う　（2）





ハイ、どうもおつかれさま。それでは35コの選択肢の合計ポイントを出して、右の表で相性度を見てください。さて、あなたは何ポイントでした？

さてキミと純ちゃんの相性度は？

81~100point

恋人合格！



あなたはわたしの理想の恋人です。もし満点だったりしたら、もうわたしはメロメロになっちゃうでしょうね♡　でも、81以上のポイントをあげたってことは、やっぱりすごい！　きっとわたしだけじゃなく、ほとんどの女の子の気持ちをとりこにできるんじゃないのかな。だってあなたは、きっと素敵な人だと思うからっ♡♡

51~80point

まっステキ♥！



きっとあなたは素敵な人なんでしょうね。女の子にもけっこう人気があるんじゃないですか。今のところ、わたしとの相性度はこれからって感じかな。つき合っていくうちにお互いのことが理解し合えて、そのうち最高のカップルになれるってパターンかもしれませんね。どの女の子ともうまくいくタイプなんでしょ〜ね♡

31~50point

ちょっぴり…鬼！



うう〜ん……。わたし、ちょっぴり鬼気分です。でも、怒ってるわけじゃないんですよ。相性度がもうちょっとということで少しジレンマしてるんです。まぁ〜、ほんとにつき合ってみなくちゃ、うまくいくかどうかなんて分からないですけどね。だけど、あなたの魅力を感じてくれる女の子はいっぱいいるはずですヨ。

0~30point

ぶっとばすど〜〜！



うっうっ……。泣いちゃいますよ、ホント……。わたしだけでなく、あなたの彼女になる人は、みんな泣いちゃうんじゃないのかな。たぶんあなたは冗談半分で答えたりしたんでしょう。だったら、もう一度最初からやり直してみて。そうしないと、わたし悲しくなっちゃうし、しまいには怒っちゃいますよ！

IDOL DATA BANK

♪MELODY DATA♪

“ステキにわ・が・ま・ま”

作詞／森由里子　作曲／青山　裕　編曲／難波正司
歌／河田純子

```
ｽﾃｷﾆﾜ・ｶﾞ・ﾏ・ﾏ          ｶﾜﾀﾞｼﾞｭﾝｺ
T220@13L12Q6
F+8R8R4R2R1R4D+4D+4E6F+4F+E6ED+4
C+4D+1R2C+4D+4<B1>R2E4F+4G+1R1R4
E4E4F+6G+4G+F+6F+E4D+4C+1D+1E1F+4
C+4D+4E4F+2R2R1R4D+4D+4E6F+4F+E6
ED+4C+4D+1R2C+4D+4<B1>R2E4F+4
G+2<B2>E2G+2F+4C+4R1C+6<BA+4B1R1
R2>D+2E2F+2G+6G+G+6G+E6E4C+2R4C+
D+6EF+6F+F+6F+D+5D+4<B2R12R2>E4F+4
E4F+4E4F+4E6D+C+4D+1R4D+4E4F+4G+6
G+G+6G+E6E4C+2R4C+D+6EF+6F+F+6F+
G+6A+4B1R4BB6BA+6G+4R12B6BB6BA+6
G+4R12F+1R1T110G8G8G8A8G8A8F+2.
T220R1R1B4R4F+4R4G+4R4D+4R4R4C+4
C+4G+6F+4F+4F+G+4A+4B4R4F+4R4G+4
R4D+4R4R4C+4C+4G+6F+4F+4F+G+4A+4
B1R1R4C+4C+4G+6F+4F+4F+G+4A+4B4R4
F+4R4G+4R4D+4R4R4C+4C+4G+6F+4F+4
F+G+4A+4T110B1T220R1R2G4A4B4
$
```


お知らせ　データバンクを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄にあなたのお持ちの機種（88mkⅡ／88SR／88VA／98(2ＤＤ)の4シリーズのいずれか）を必ず記入し、口座番号東京9-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円［税込］（送料・DISK代)を送金してください。代金は消費税等によるコスト増のため改定させていただきました。

Let's take big dream 素敵にわがまま
自由に　明日へ翔びたい

ねっ　瞳が・(てん)になってるよ　君は
わざとはしゃいだりするトコ　クラいぞ！
Don't worry you 私もプレッシャーはあるもん
夢を追えば　そう追うほど

だけど大人の描いた地図はつまんないよね
自分でデザインした
夢にタックルしてくキミは刺激的だよ
思いきり光ってるもの　味方にしたいな…

＊　Let's take big dream キミに会うたびに
頑張るキモチになれたから
(Let's take big dream) 今日は私から
ちょっぴりゲンキをあげたいナ！
Fight for dream!!

ねっ　蹴っとばそうユーウツは空に
そうよ　みんな弱気なトコ忘れて
Don't worry you 私も落ち込む時　あるもん
夢を大きく　そう　持つほど

だけど大人の決めた　未来の時刻表など
コピーしたくないよね
いつもリアルタイムで　ちょっと道草したり
転んでも　負けないつもり
夢を摘むわ…

Let's take big dream キミが好きだから
“スキ”って言葉のかわりにね
Let's take big dream 今日は私から
真夏のエールをあげたいナ！　Fight for dream!!

＊Repeat

INFORMATION

純子ちゃんのインフォメーションコーナー

★レコード★　7月21日に3rdシングルの『ステキにわ・が・ま・ま』が発売されたばかり純子ちゃん。みんな、もう買ったかな？　8月21日には待望の1st　LP『あしたげんきになあれ』も発売になるぞ。
★ファンクラブ★　純子ちゃんのファンクラブが結成されたよ。入会金500円会費2500円。入会希望の人は 〒102 東京都千代田区麹町4－4麹町シャインビル403 河田純子FC　まで41円切手を同封して問い合わせてね。折り返し入会案内が送られてくるそうだ。
★イベント★　ＵＣＣのイメージガールコンテストにゲストで参加する予定。会場は8月16日・札幌、17日・仙台、19日・沖縄、20日・米子、21日・浜松・22日・金沢、24日・広島、28日・東京、29日・名古屋、30日・福岡。他に11日・東北放送夏祭り、12日・熊本火の国祭り、26～27日・秋田放送で24時間テレビに参加するぞ。詳しくはFC☎03-230-1373まで問い合わせてね。どこかで必ず見に行くように！

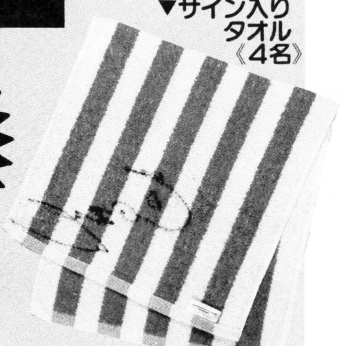


▲ＣＤシングルのジャケット。横位置のデザインってめずらしいよね



PRESENT

純ちゃんからのプレゼント



▼サイン入りタオル《4名》



▲サイン色紙《10名》

さて、今月のプレゼント、まずは純ちゃんのサイン入りタオルを4名にプレゼント。このタオル、純子ちゃんがあれこれ悩んで買ってきてくれたキチョーなもの。そして恒例サイン色紙は10名にプレゼント。プレゼントが欲しい人は本誌巻末の応募ハガキに欲しい商品を書いて応募してね。メ切は9月7日だから忘れないよーに。

IDOL DATA BANK
♥番外編♥

『ヴァリスII』の優子イメージガールが決定、グランプリには、No.12の宮本裕子ちゃんが決定した。そこでデータバンクでは、早速グランプリの裕子ちゃんにグランプリになった感想などをインタビューしてきたぞ。この日、日本テレネットには、準グランプリの杉山さんも来てくれた。コンプティークの取材終了後、2人は88VA版の『ヴァリスII』に挑戦。なれない手つきだけど、2人ともなかなかのものだったよ。

「優子」イメージガールグランプリ決定!!



●グランプリ
宮本裕子

今回の投票総数15459票。その約4分の1の票数を集め優子イメージガールのグランプリに決定したのは、宮本裕子ちゃん。なんと名前も「ゆうこ」なんだ。これからは「麻生優子」としてがんばってくれることになるぞ!



早くみなさんに会いたいな

――まずはグランプリおめでとうございます。

「どうもありがとうございます」

――グランプリの感想は?

「なんかまだ信じられない、って感じです。今回は、真ん中ぐらいだと思ってましたから。グランプリになって、責任が重いなぁって感じます」

――優子のイメージってどんな感じ?

「まだゲームをやったことがないんですが、ふだんは普通の子で、なにかあると戦闘シーンになる、というのに憧れってありますよね。現実にはいないんだけど、その優子のイメージガールに私が選ばれたんでとっても嬉しいです」

――ふだんの裕子ちゃんは?

「今は、大学で演劇の勉強してます。あと、劇団をやってまして、今までにも何回か公演をひらいたんです。なかなか盛況だったんですよ」

――この夏に『ヴァリス』のイベントをやる予定になってるよね。

「実は、応募した時、キャンペーンでいろいろな所にいけるのが楽しみだったんです。いろんな人と出会えると思うととっても楽しみですね。会場では、私がいてみんながいるって感じじゃなくて、みんなの中に私がいるって感じのイベントになったらいいですね」

――コンプティークの読者にひと言。

「イベントで全国を回りますので、ぜひ、来てください。あと、お便りとかどしどし送ってください。よろしくお願いしますね♡」



▲裕子ちゃんが持っているのは優子のガレージキット、容子ちゃんが持っているのが『ヴァリスII』のパッケージだ



▼優子を操る裕子(?)。ゲームの腕は容子ちゃんの方がちょっと上だったようだ。見よ、この真剣な表情を



準グランプリはグランプリと数百票しか差がなかったんだって

準グランプリ…杉山容子

――オーディションはどうでした?

「結果はどうであれ、とにかくオーディションは楽しかったです」

――結果を聞いたときの感想は?

「少し残念だったけど、なにもないより良かったなぁって」

――『ヴァリス』の優子のイメージってどんな感じ?

「かわいいんだけど、それだけじゃなくて、活動的な女の子、って感じかな」

――なにかこれからやってみたいことってある?

「CMモデルとか、そういうのをやっていきたいです」

これからの優子インフォメーションだよ!

まず、『ヴァリスII』発売記念として、優子を迎えて右の会場でイベントを行うぞ。『ヴァリスII』ゲーム大会や「優子とゲーム」コーナーなども行われる予定だから、ぜひ参加してみてね。

そして、8月23日に東芝EMIからヴァリスIIのBGMを収録したCDが発売されるんだけど、この中に優子のポエムも収録される予定だ。

●「優子がやってくる」8月のスケジュール

20日(日)	大阪	J&Pテクノランド
21日(月)	大阪	J&Pメディアランド
22日(火)	名古屋	栄電社テクノ名古屋
23日(水)	福岡	ベスト電器福岡本店
24日(木)	東京	ラオックス中央店
25日(金)	東京	ミナミ電気館
26日(土)	東京	シントクエコー店

もちろん声は宮本裕子(これからは麻生優子なんだよね)ちゃんだ。

他にも、テレネットの情報が聞けるユーザーホットライン(☎03-268-1268・045-784-2800)でも、優子の声が聞けることになりそうだ。


ひろばのコーナー
TABLE OF CONTENTS
●リーダーズトーク&グラフィックゲリラ
●エキサイティング・ライブラリー
●先江進文庫㉗
●クロスワードパズル
●インフォメーション
●大江戸裏ワールド
●超感覚比較文化論
●なるにはシリーズ
●文庫と私
●オタクのお宅 etc……
©1989 Charlie
ADMISSION FREE

READES'TALK GRAPHIC GUERRILLA

©1989 Charlie

ハーイ、みんな元気に夏やすみしてるかな？　夏の思い出をイラストまたはおたよりにしてこのコーナーまで送りましょう。ひろコからの宿題です！　というわけで今月もみんなの作品をご紹介しちゃいます。

＊今月のひろコ賞＊



◀京都府　吉野小雪ちゃん

夏の京都はほーんと楽しそう。小雪ちゃんのイラストに触発されたひろコは、明日にでも京都へ行きたい



▶埼玉県　秋山未来ちゃん

未来ちゃんの夏の計画はどーなってますか？　ひろコは今年こそ、クロールの息つぎを覚えたいなっ



◀埼玉県　AQUY. S君

ひろコも忙しい時って目がまわるほどなんだけど、暇な時ってなんにもすることなくて……



▲大阪府　大森鋭貴君

今月は『サーク』関係のプレゼントがあります！　さっそく応募してみてちょうだいな

from READERS

どじ話

R　身体測定があった。保健の先生は、短大を出たばかりのお若い先生だったが、ボクの身長を30cmも測りまちがえた。ほんとーに短大を出たのだろうか。ボクは不安だ。

和歌山県　岸　知明

H　私は大学を卒業しましたが、ひき算がまともにできません。

R　中学の修学旅行の時、友人のI君は、女子に見られているとも知らずに、裸体で踊って、次の日、そのことがみんなの話題の的になった。それを女子の間に広めたのはU君だが、他校の連中にまで教えたのはボクです。

群馬県　滝沢正利

H　その踊りを見たいよーな、見なくてよかったよーなフクザツな気持ちです。

R　だいぶ前に有名だった蜂谷真由美という女性を覚えていますか。

今ボクが通っている専門学校の担任は蜂屋真由美さんといいます。ちょうどあの頃、専門学校の海外研修があり、彼女は、成田で足止めをくらったそうです。

千葉県　水野谷滋久

H　あの頃、真由美という名の女性のニックネームは一様に蜂谷でしたね……。

R　ボクのクラスの担任ははっきり言ってバカだ。彼は体育教師なのだが、「百人十色」とか「8人のペアをつくれ」とか、わけのわからないことを本気で言う、ちょっと危い先生だ。

埼玉県　上野晋吾

H　新しい日本語を生み出すすばらしい先生です。ところで、私はこの頃というか前からですが地理的失語症つまり方向オンチで悩んでいます。



◀茨城県 KEN君
ひろコもお正月に行ったきり、ゲーセンへは行ってないなあ。不健康な空気が好きなの



▶埼玉県 輝橋竜史丸君
なつなにか不幸なできごとがあったのでしょうか？ 私に相談して！



▲神奈川県 苦留2君
下にいる女の子の方、なんか不快そう。この男の子ハンサムで、ひろコはタイプだけどな



ボツ連ってのは初耳。なるほどすてきなネーミング

▶群馬県 石河騎羅君



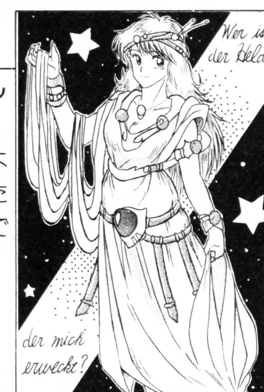
▼長崎県 ろーれらい君
早くゲームソフトを買える日が来るといいですね



▲東京都 白魔道えいるちゃん
やっぱし、人間、見ためが大切。あっエルフだったね

▼北海道 祠堂真裕ちゃん
ひろコは、高校生の時、私服だったの。今よりフケたかっこうでした





▶埼玉県 ふるだぬき君
ひろコは今、フランス語の勉強をしているの。来年はドイツ語にしようかな

キミのまわりのジャンキーなヤツ

R うちの犬が猫を育て始めた。猫だけを家に入れると、とんで来て、口にくわえて自分の小屋に連れていってしまう。 **大阪府 獄釜正則**

H そのうち、猫が犬になってしまうかも。その後の経過も報告してね。

R なぜかこの頃、じゃんけんに強い。気づいたのは3日前だけど、それから数えても、23回勝ち続けている。誰かボクと勝負しないか！ ちなみにパーが19回、グー1回、チョキ3回というスコアだ。

兵庫県 蓮池和宏

H あなたはなんてブラボーな人なのでしょうか。そのようなことに一生懸命になれるなんて！

R 今度、私の所属する物理部に、『ロボクラッシュ』と『トップをねらえ！』に燃えてるヤツがはいって来た。今、そいつと、"64年の1円玉"を賭けて、どっちが先に名まえが載るかの熱いバトルを繰り広げている。

愛知県 坂本 実

H "64年の500円玉"でないところがすばらしい。

R 変なおじさんが猫を5～6匹連れて公園を歩いていた。マタタビ酒で猫を集めたんだそうだ。どこがおもしろいのかわからない。

東京都 青木 毅

H マタタビ酒ってのは、猫を集めるものなの？ お金でも集まればいいのにね。
セコイかしら？

超感覚比較文化論

――ファストフード編第2弾――

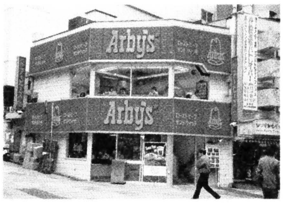
今月の比較文化論は、うっとーしいほどに若もんのいる街・渋谷のオシャレな、ファストフード店の探究とまいります。夏休み、キミが行きたいお店はどれだっ⁉



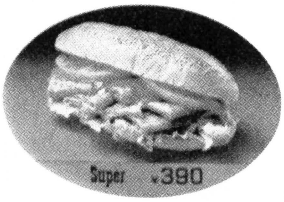
●こだわり派ファストフード3店の比較

アービーズ

うーん、場所はセンター街でサイコーなのに、店内インテリアはいまいちペケ。お客さんもとにかく腹がふくれりゃいーぜのハングリー型が多く、なんとなくムードに欠けるんだなあ。でもローストビーフ230円、ターキーデラックス320円、このへんの味はイケる！　店はボロイが味はグー、吉野屋のコンセプトに近いかもしれない。



▲今やバーガーとはハンバーグだけではないのだ！



▲ターキーのサンド。この店はなんたって低カロリーなのっ

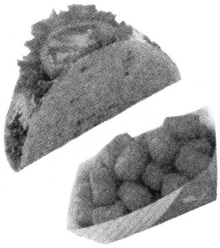


◀▲ビールがあるのは＋１。マスタードも２種ある

タコタイム

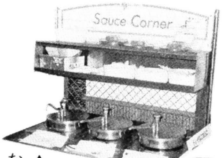


▶本格的メキシカンフード。テイクアウトしてホームパーティーにも使える。ほんと



▲タコスとメキシフライ。隊員Aの個人的な好物である

あのケント・ギルバートさんがオーナーの、タコスの専門店です。そのカンバンがかえってわざわいしてか、タコスの味は本格派なのに、客がみーんな子供。小物類はオレンジのトレイ、プラスチックのフォークやナイフ各種と、３店の中じゃいちばん充実してる。低く流れる環境音楽も落ちついてていいけど、店内は少し狭いぞー！





▶小物の充実度も機内食並。すてきっ！

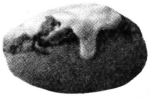
▶ソースは3種。取り放題なので、バカスカ使える

テンオンス

日本初の、ポテトファストフード店である。「おなかは別にすいてないのよネ、でもちょっと来ちゃったワケ」的な20代〜30代の静かなカップルが多くてオシャレ。味もイモ好きな人なら泣いてヨロコぶぐらいの美味で文句なし…といきたいけど、店員の兄ちゃんがゾクあがりのフンイキで、残念無念であった。



▲この店構え。ここはあの懐しのカフェバーかしらん



▼おまけもいっぱい。うれぴい



▲イモと呼ぶのはかわいそうな正装である



▲店員いやバーテンと呼びたいよーな衣装です

小田嶋　隆の ●寸評●



東北出身のオレのじいさんは、オレの名前を「タコス」と発音し、「タコス、おまえはロクなものにならねえ、タコス！」といつもわめいていた。

なるほど、じいさんの予言は当たった。オレはロクなものにならなかった。ついこの間もオレは渋谷で酔っ払ってゲロを吐いた。だけど、それを見ながら平気な顔でタコスを食ってたネエちゃんたちはもっとロクなものじゃねえとオレは思う。

なるには シリーズ　プログラマーになるには



山口和夫氏の巻

言わずと知れたスタークラフトの企画部の顔である。最近の作品では『マイト＆マジック』で高い評価を受けている。

●現在のポジション
肩書きは企画部長だがもっぱら開発部の下働き（下位レベルルーチン等）。

●どうやってチャンスをつかんだか
昔はパソコンが趣味というだけで簡単にプロになれた。もっとも続く続かないは別。

●今の仕事のオイシイところ
当社には総務がなく社員旅行等は企画部の独断で決定される。当然私の希望が通る。

●仕事がイヤになる時
諸条件（処理速度、記憶容量、開発期間等）による制約でシステム仕様を削る時。

●夢は
温泉街でみやげ物屋をやりたい。○×温泉とか書いた木刀、饅頭が所狭しと並ぶ所。

私は比較的昔からパソコンをいじっていたほうだ。自作以外で初めて買ったパソコンはアップルⅡ。当時知り合ったパソコン仲間達は結構この機種を持っていた。その頃としてはかなり値の張る機種だったので金持ち連中が多かった。最近でもつき合いが続いているのだが、別荘を建てたとか、免許を取ったのでＲＸ-7（電話付）を買ったとか、マンションの家賃が45万だとかいう話が絶えない。ざっと職業を挙げると、ハードディーラー社長、医師、歯科医、超好景気会社の技術部長など。

そういった連中を相手に見栄を張り続けるには、良い（売れる）ゲームを作らねばならず、日夜努力を続けているのだ。

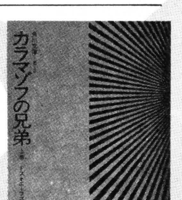
●求人情報●

男はダメ。22歳までの女性で学歴や経験は不問です。絶対条件は容姿端麗であること。水着（ハイレグまたはビキニに限る）による審査があるので面接時には持参のこと。親の資産は審査の上で重要なポイントになります。また、性格の良さも大事で、頼まれたらイヤと言えない性格がベストです。

文庫と私

松枝蔵人氏の巻





◀角川文庫　現在は絶版

大学入試のために上京した時、初めて買った本のことを覚えている。

杉並の兄の下宿で目覚めると、雪の降らないはずの東京がうっすらと白くおおわれていた。私が雪国育ちで雪に対して特別な感概を持っているということもあるだろうが、雪には、さまざまのものを単色におおいついしてしまうことで、夢幻の心地にひきこむような作用があるように思う。東京の雪はほんの数ミリしか降っていないのに、消えもせず泥どろにもなっていない。それがとても不思議だった。

私はその、ときならぬ雪景色に誘われ、なんとなく電車に乗った。井の頭公園が山水画のように車窓に映っていたのをはっきりと覚えている。吉祥寺でまたなんとなく電車を乗り換え新宿まで行った。

紀伊国屋に入り、文庫コーナーをあちこちめぐり歩いたのもその「なんとなく」の延長だったように思う。

結局買ったのはドストエフスキーの『カラマゾフの兄弟』上巻だった。

後に大学でロシア文学科に籍をおいた私は、ドストエフスキーの著作はもちろん文庫や全集でほとんど揃えることになるのだが、この『カラマゾフ』だけはどういうわけか角川文庫であった。

ドストエフスキーを選んだのはもちろん志望校の入試のための景気づけだったが、角川文庫をあえて選んだ理由ははっきりとは記憶していない。たぶんその当時ほかの文庫よりも角川文庫に親近感のようなものがあったのだろうと思う。そういえば漱石なんかは角川が多かった。

そういうわけで、角川文庫版『カラマゾフの兄弟』は、今でも私の書棚の中で、東京時代の幕開けの本としてくすんだ金色の光をたたえている。

（表紙は実際金色なのです）

（まつがえくろうど・作家・本誌にて『パンゲア』好評連載中、『聖エルザ・クルセイダーズ』シリーズも小説、カセットブック、ＣＤと続々登場）

大江戸裏ワールド

中野豪





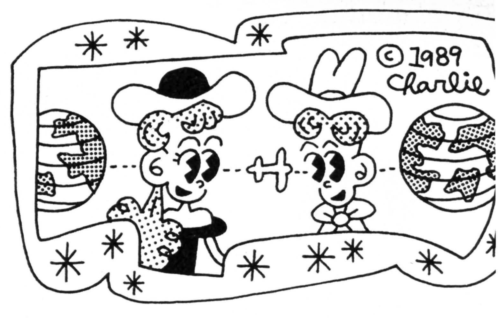
今月の懺悔

8月号の『グラフィックゲリラ』において、千葉県の亜綺紀クンのオリジナルコミックについて、詳しく知りたいのに宛名が隠れちゃってて見えないという不満を持った方が大勢いらっしゃったようです。大変申し訳ありませんでした。

この件に関しての情報をご希望の方は、『グラフィックゲリラ』のひろコまで官製ハガキでお申し込みください。責任を持って亜綺紀クンにお届けしたいと思います。

●求人情報の応募のあて先は当編集部。責任を持ってスタークラットさんにお届けします。

EXCITING LIBRARY



★BOOKS REVIEW

夜の終わりに



D.R.クーンツ著

ホラーの第一人者である著者の1972年に発表されたデビュー作。ベトナム戦争後遺症を描いたサスペンスである。第Ⅰ次世界大戦を体験した世代はロストジェネレーションと呼ばれたが、ベトナム戦争から戻って来た若者たちのシェルショックはさらに病的でやりきれないものだったようだ。

扶桑社
460円（税込）

ぼくがしまうま語をしゃべった頃



高橋源一郎著

“日本のブローディガン”、高橋氏の創作を理解するための入門書（詳しい解説付）として本書をおすすめする。

創作で、そして随筆で、誰もが思いつかなかったどこにもあるよなテーマを、独自の手法でおしすすめる類い稀なるメタドラマ。

はっきり言って涙なしには読めません。

新潮文庫
520円（税込）

ガンヘッド公式攻略ハンドブック

㊙PCエンジン編

絶賛発売中



久々に、㊙からゲーム攻略本が出る！

㊙ＰＣエンジン特別編集による本書だ。

超ドハデシューティングとして人気フットウのこのゲームを、㊙ＰＣ編集部が総力をあげて完全解析。ハドソン夏のイベントでのゲーム大会バージョンも攻略ポイント付で収録！

角川書店
360円（税込）

クロちゃんのRPG千夜一夜①



黒田幸弘著

苦肉の策で始まった連載も大好評でついに単行本化されました。前２作と違い、講座ではなく、ＲＰＧに関する四方山話がちりばめられている。クロちゃん＝シェラザードを側にはべらせて、お話を聞いてるアラビアの王様になった気分で、気楽に読んでみよう。いつの間にかＲＰＧの達人だ。

富士見文庫
490円（税込）

おばちゃまはサファリ・スパイ



D.ギルマン著

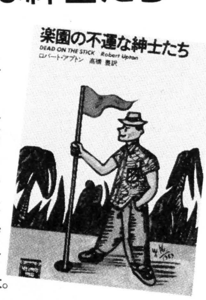
人の目を欺くのがエージェントの基本的な仕事とすれば、ミセス・ポリファクスほどの適任はいないはず。

誰も彼女がＣＩＡだなんて思わないから。彼女の最大の武器は人柄だ。60余年、人生の脇役を務めてきた人間が身につけた特技なのだ。

集英社文庫
440円（税込）

楽園の不運な紳士たち

R.アプトン



年中金欠病にあえぐ私立探偵エイモスに突然舞いこんだ大口の依頼は、知る人ぞ知る英領の小さな島の高級ゴルフクラブで起こった殺人事件の調査だった。やっと運が向いてきたと喜ぶ彼だったが、“楽園”は奇妙な空気に包まれていた。金持ち連中対エイモスの対決。決着もやはりゴルフでね。

ハヤカワ文庫
560円（税込）

先江進文庫㉗

ドクターから愛をこめて

こんな治療なら受けてみたいって人も多いはず……



◀アーヴィング・ウォーレス著
扶桑社文庫　５６０円（税込）

アーヴィング・ウォーレスの新作とあれば必ず紹介しようといつも心に決めているけれど、今回のものばかりはためらいを感じてしまった。性の問題を正面から取り組んだまじめ小説でありながらその性描写は克明を極め、その結果ふつうのポルノなどぶっ飛ぶほどの興奮性的エンタテインメント小説になっているのだ。性をまじめに扱っているのだからなにもためらいなど感じる必要はないはずなのだが、この小説に登場する性治療訓練士を使っての性的障害者の治療を、売春行為と決めつけるような人種に見られる保守的な部分、そのようなものが私の中にもあるのかな、などと思ったりして。さて、実地にセックスの相手をしながら患者の性障害を治療するのが性治療訓練士セックスサラゲイトである。日本には存在しない職業だが、アメリカでは許されている州とそうでない州があるらしい。カリフォルニアでセックスサラゲイトによる治療を開業しているフリーバーグ医師に対し、町の浄化運動を進めて売名行為をしようとする連中からの攻撃が始まる。

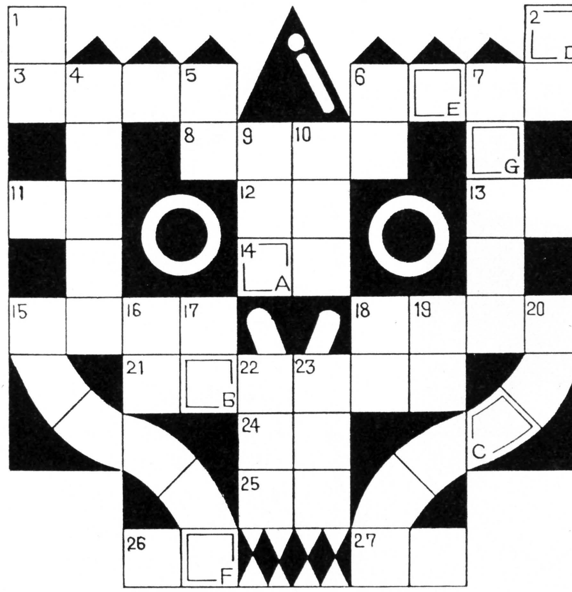
フリーバーグの行為を売春斡旋だと決めつけるのである。フリーバーグ医院の事務員スージーとつき合っていたハンターは、フリーバーグの医療についての情報を得て、それを新聞社に売りこもうとする。しかし新聞社側は証拠がないと記事にできないと言う。そこで、たまたま彼が早漏で悩んでいたこともあり、フリーバーグの治療を受けることになる。

フリーバーグを陥しいれようと、治療を受けたはずのハンターがセックスサラゲイトの暖かいもてなしと治療に接し、しだいに正常な性行為ができるように回復してゆきスージーとの愛も結実する。そのへんがストーリーのどんでん返しへと……。

ためらいもなく宣言する。セックス描写はさておいても、サスペンス小説として、興奮することまちがいない。

CROSSWORD PUZZLE

モンスター型クロスワード



パズルを解いてA~Gの順に読むとあることばになる。これを官製ハガキに書いて編集部まで！正解者5名にTシャツをプレゼント。

●タテのキー

1 プログラムにある誤り
2 これを使えば重いものも動かせる
4 丸太造りの家
5 士農工商の士
6 いいかげんなウワサ
7 画面を左右に○○○○○する
9 ネッシーが棲んでいる？
10○○○○スパート
15タレントの仕事を手配する
16剣道で○○、メン、ドウ
17中国の昔の国名のひとつ
18恥かしくて○○が赤くなった
19キミの頭には○○ミソがいっぱい
20伊豆の河津七滝にあるらせん橋
22コメディのこと
23虫の知らせ

●ヨコのキー

3 横綱の手は○○○○のようだ
6 ごきげんなサウンドで踊れる店
8 立体映画
11沖縄県の県庁所在地
12エントツの中にある
13ロサンジェルスのこと
14奈良や京都
15新聞、ラジオ、テレビ、雑誌
18ハワイで一番大きい都市
21下駄でなくレーダーで調べたもの
24ケガをしたときかかる医者は何科
25沈黙は○○
26ゴルフでバーディーとボギーの間
27○○をつくとエンマ大王が舌を抜く

〈出題　草野公平〉

INFORMATION



歌と踊りと夢いっぱいのステージだ

今、全米で最も注目されているエンターテインメント集団ザ・ヤングアメリカンズが日本上陸！　15～21歳の若者たちによるオリジナル・ミュージッカル。公演は8月17、18日at中野サンプラザ。観た後は元気になれる！　●(03)355-5892

T&Eソフトと有楽町で逢いませう

『アンデッドライン』に湧くT＆Eソフトのイベントが、8月20日(12時～15時)、東京・有楽町の朝日ホール(マリオン11F)で行われる。プログラムは、"持ってけドロボー、怒濤の大プレゼント大会""開発スタッフ紹介&質問コーナー" etc、と盛りだくさん。入場はもちろん無料。ピューンと行ってみよう！　●(052)776-8343

1日中ゲーム三昧の日

来たる8月21日（9時～19時at東京都大田区民プラザB1)、㈱新和とDFCによるゲームイベントが開催される。内容はドラゴンランスカードゲームトーナメント、体感D＆D®プレイングなどなど。D＆D®、AD＆D®用プレイテーブルは200人分も！　入場料は会員309円、一般824円（共に税込)。●(03)864-0696。楽しそー。

宿題を終わらせた人のみ参加しよう

8月28日は『真魔神英雄伝ワタル』(主催:㈱バップ、㈱タカラ)の上映会だ(①13:00～②17:00～　at 東京九段会館)。観覧希望者はハガキに住所、氏名、年齢、職業、TEL明記の上、コンプティーク編集部まで。8月15日締切。



●さらにうれしいプレゼント！　上記の真魔神英雄伝ワタルのテレカを3名様に！　応募要項は233ページを参照。

オタクのお宅

今月のオタク

あついよあついよあついよーっ!! だがしかし、オタク襲撃隊に夏休みはありえない。今月のオタクは、考えただけでも暑っぽい、マッチの収集オタクの地挽さん。どんな話が出るのかなぁ!!





地挽和夫氏

24歳、千葉県千葉市の出身。職業はフリーライター。ロックバンドでキーボードをやっている、さわやかなオタク!!



◀仕事がらみと言いながらもマッチ箱を抱きかかえる姿はしあわせそうだ。なんといっても今ではジビキさんの宝物なのだから

マッチ箱を集めてるなんて、なんか昔なつかしいかんじ。少年の心をいつまでも持ってる人ってイメージ。いーじゃーん！ とか思ってたら、収集を始めたのはここ２カ月あまり、しかも仕事がらみです、という地挽さん。でもきっかけはどうあれ、マッチ箱400コというのはなかなかにすごい。ズラッと並んだその姿はソーカンなことこの上ありません。

「今じゃすっかり病みつきですね。サテンでもらったり友人からもらうのが多いんですけど、稀少価値のある物はなかなか……。古道具屋さんを一軒一軒まわってたずねたりもするんですよ」

中でもコレはお気に入り、というマッチは「ローマの休日」の映画の宣伝マッチ。かなり古いものです。けどさらにスゴイのは、その箱の裏面に――アルサロ、ローマの休日、国電恵比寿駅前銀座通り――という、ピンクサロンの宣伝が印刷してあること。なんなんでしょう、昔の人のセンスはよくわからないぞ。

そのほかにも全集本の出版記念マッチ、映画『バットマン』のロゴマッチ、それから「タバコ屋で売ってる10円マッチも楽しいです。滝平二郎さんの切り絵集なんか情緒があっていいですよ」とのこと。

マッチそのものは決して高いものじゃないけど、それだけに集めようと思うとけっこう大変。でも楽しそーだな。お金じゃないのよね、人生って、うん。



▲すんごい量のマッチ。火事にならないかなどと老婆心(?)で心配しちゃいます



◀ＪＲの名物・電車シリーズだ

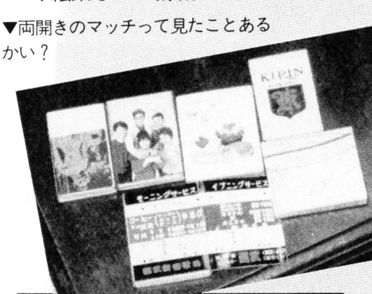


▶珍しくお金を出して買った復古品マッチ



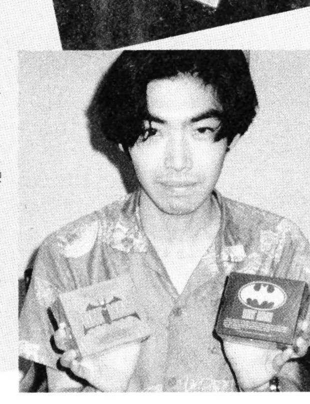
▲ジビキさんは愛煙家でもある。煙草はやっぱりマッチでね。最初のひと口が違います

▼両開きのマッチって見たことあるかい？





◀これが切り絵の世界です。美しい



▶今はやりの『バットマン』のマッチ。トレンドはマッチからだ！

●７月号プレゼントの当選者は広島県の吉田倫之君、東京都の児島順一君ほか30名です。

PRESENT

夏！　行楽のお供にオメガトライブ

夏の風物詩としては欠かせないカルロス・トシキ&オメガトライブの新曲は『花の降る午後』（9/5 on sale）。今秋公開の東宝映画の主題歌だ。記念のキーホルダーをバップより３名に。



わかる人にはわかる本物のイラストポスター

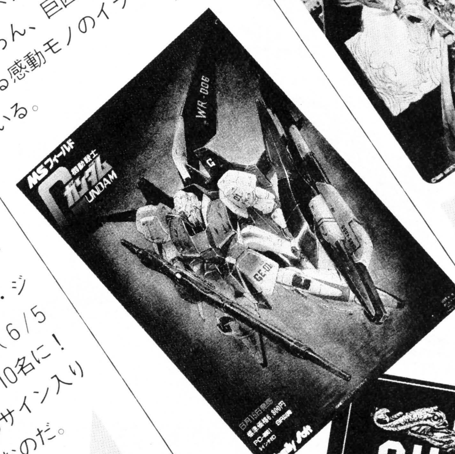
ＰＣ8801版も発売になったファミリーソフトの『機動戦士ガンダム』のポスターを５名に！　もちろん、巨匠、近藤和久画伯による感動モノのイラストで攻めている。

『サーク』グッズの第１弾

究極のＲＰＧ『サーク』関係のグッズをマイクロキャビン様より賜りました。何回かに分けて小出しにするつもり。というわけで今月は、下じきを10名様に！　原稿を書く時は下じきを使いましょう。







キミはもう『クラッシャージョウ』を観たか

バップより『クラッシャー・ジョウ最終兵器アッシュ』（6/5発売）の色紙を10名に！　監督のサイン入りなのだ。



Tシャツの芸風もいいでしょ？

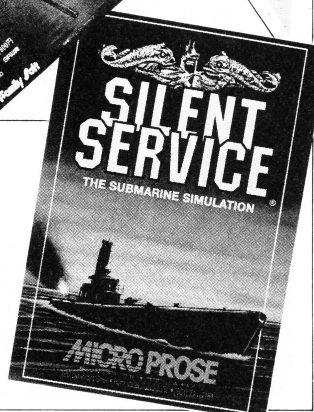
『アンデッドライン』のTシャツができました。製造元はT＆Eソフト。ソフトだけでなく、Tシャツにも命を賭けている。10名に。

応募方法

プレゼントの当選者は、本誌のとじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から決定します。今月のしめきりは、'89年９月７日。

今流行の海底モノがついにソフトにも！

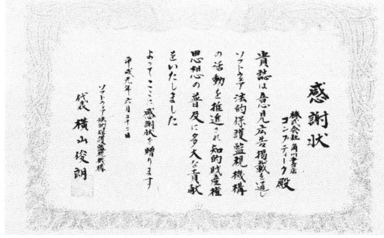
マイクロプローズより、日本ではまだ未発売のサブマリンシミュレーション『サイレント・サービス』のかっこいいポスター、これを５名にプレゼントだ。



不正コピーはソフトハウスを殺す！

うん千万円、うん億円かけて開発したソフトが、簡単にコピーされたら商品は売れなくなる。ダビングして劣化するビデオなどと違ってオリジナルとコピーの差がまったくないパソコンソフトは、レンタルすることも禁止されている。パソコンソフトは不正コピーしてはいけない、レンタルしてもいけない。ソフトハウスにとってこのことは、法的に保護された正当な権利なのである。

いま、パソコンのレンタル業者や、不正コピーを販売した人々が続々摘発されている。そんなことでなく、友だちにコピーゲームソフトをもらって遊んでいるキミ、そういう行為ははずかしことと知ろう。タマにはマジなこともあるコンプティーク編集部からのお願いだ。


感謝状
株式会社角川書店
コンプティーク殿
貴誌は意見広告掲載を通し
ソフトウェア法的保護監視機構
の活動を推進され知的財産権
思想の普及に多大な貢献
をいたしました
よってここに感謝状を贈ります
平成元年六月二十二日
ソフトウェア法的保護監視機構
代表　横山俊朗

▲ソフトハウスが組織している団体からこんな感謝状をもらった。単なる自慢でここに写真を掲載する

手塚 治虫 夢ワールド

８月８日～20日（at日本橋三越本店）、先頃他界した手塚治虫の、まんが家生活45周年を記念した“手塚ワールド展”が開催される。入場料は一般600円、高、中学生500円、小学生300円（税込）。まだまだ広がる夢いっぱいの手塚ワールドを体験しに行こう。



●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

大江戸情報網



裏ワザ探しは難しい。イラスト描くのもたいへんだ。されば、ゲームの体験記。どっこい、こいつも根性いるぜ。世の中のどこへ行ったって、楽（ラク）して上にはあがれやしねえョ。〝ボツにも負けない大江戸魂〟こいつが、出世のキーワード!!

出たぞ、出たぞ。久しぶりに大江戸侍の誕生だ。７月号で〝町人〟になった埼玉県の斉藤英也くんが、『大戦略III』レポートでスピード出世。おめでとう！今後も、期待してるヨ。

公布

左の者、侍とする

斉藤　英也〈埼玉県〉

特別賞

西村　延幸〈北海道〉
山下　重明〈東京都〉

以下、町人とする

鈴木　秀和〈千葉県〉
秋山　未来〈埼玉県〉
中山　正憲〈　〃　〉
近藤　英樹〈神奈川県〉
たんちゃん〈新潟県〉
戸崎　雄高〈愛知県〉
石川　優季〈京都府〉
鈴木耕太郎〈大阪府〉
喜田　守雄〈岡山県〉
大内　啓輔〈香川県〉

「ＫＥＩＫＯ組」からは５名。東京都の山下重明くんは、２度目の特別賞。残念だが、再度チャレンジを期待。神奈川県の近藤英樹くんと愛知県の戸崎雄高くんは、『ソーサリアン』新魔法レポートを送ってくれた。どうもあんがと!!

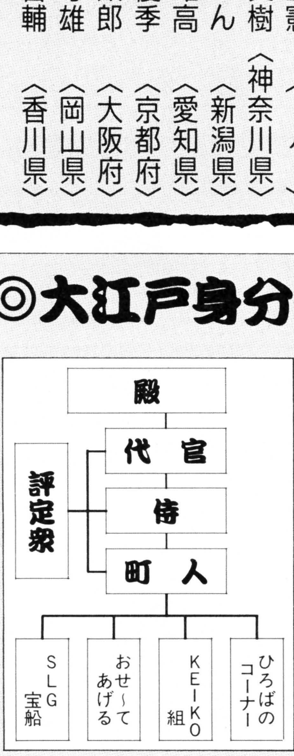
「ひろばのコーナー」からは２名。京都府の石川優季くんと埼玉県の秋山未来くん。キミたちのイラストは、とってもイイ線いってるョ。これからも、ドンドン投稿しておくれ。待ってるぞ!!

「おせーてあげる」からは４名。北海道の西村延幸くん、あと一歩だョ。

今月もたくさんの応募ありがとう。だけど、このごろ〝裏ワザ発見〟の情報が少ないのは寂しいね。まあ、難しいのはたしかだけど……ねばりとがんばりと根性だ。「夢も宝もグラウンドのなかに、ころがってる」とはプロ野球。

さあ皆の衆、ゲームのなかにころがってるものを探そうぜ！　頼むョ!!

◎大江戸身分制度



大江戸情報網は「ＳＬＧ宝船」「おせーてあげる」「ＫＥＩＫＯ組」「ひろばのコーナー」で採用されたイラスト、情報などを送ってくれた人たちに〝町人〟〝侍〟〝代官〟の身分を与え、１年間でもっとも貢献度の高かった人を〝殿〟に任命するというコーナーなんだ。これらの審査は、お茶の水教授、ＫＥＩＫＯちゃん、ひろコちゃん、からなる〝評定衆〟によって行われる。賞品は下の４点。〝殿〟にはさらに豪華な賞品が待ってるぞ。みんなよろしく！

代官　ソニーウォークマン

侍　ロゴ入りシステム手帳

町人　ロゴ入り筆ペン　オリジナルメモ帳

特別賞　オリジナル手ぬぐい



日本中を駆けめぐる

おかっぴき

岡引組

大江戸に新登場の〝岡引組〟だぜ！日本全国各地から、一旗揚げようと集まった〝岡引〟が、これから大活躍する予定だから、乞うご期待！

さて今月は、登用試験として、最近身近で実行した「小さな親切」を報告してもらったぜ……。

●

学校帰りの電車の中、駅で降り遅れそうになっているおじいさんを見かけ、「ちょっと待った」と駅員に言って、おじいさんを助けてあげました。

坂東雄介くん／徳島県

評こーゆうことって、とっても大切なことだョ。偉い、偉い。

僕は中間テストで悪い点をとった。クラスの平均点が下がって、みんなの役に立った。だけど、お母さんにしかられた。なぜだ!?

澤江剛人くん／京都府

評ムフフ、まだまだ若いな。すべての人に役立つことは難しいのだ。

なにが一日一善だ！ 私は公務員だ！ 市民のために、毎日ボーフラを駆除してるのだぞ。一日何回もやってるのだ。どうだ！

水田功くん／福岡県

評お勤め、ごくろうさまです。

新しく〝岡っ引〟になった10名の諸君、これから期待させてもらうぜ。

▶今月の課題◀

世のため人のためになったこと

小森雅樹くん

埼玉県

このあいだのことだった。コンプを買いに本屋へ行くと、なんと残りは1冊。「ラッキー」と思いながら手を伸ばすと、もうひとつ小さな手が伸びた。ふと見ると、小学五年生くらいの男の子。ちょっと気まずい空気のなか、先に手にして一度はレジへ向かったけど、やっぱり戻ってゆずってあげた。

評小森くんの気っ風の良さに拍手。





内海洋くん

山口県

僕の住んでる旭村には本屋がない。僕は毎月、20kmも自転車に乗ってコンプを買いに行ってます。

2カ月前、ロードス島ファンのSが盲腸で入院。少し迷ったけど、買ったばかりのコンプを、お見舞いとして持っていった。そのときのSの喜んだ顔を見たら、もったいないと思った気持ちの100倍以上の満足感が、こみ上げてきました。

評ウーン。すばらしい友情だ！

今月の岡引

君たちに大江戸の十手を渡す

●評定衆●

小松　宏忠	〈北海道〉	澤江　剛人	〈京都府〉
矢野倉隆亘	〈茨城県〉	内海　洋	〈山口県〉
小森　雅樹	〈埼玉県〉	坂東　雄介	〈徳島県〉
武井　類	〈長野県〉	水田　功	〈福岡県〉
水野　武士	〈愛知県〉	森　雅規	〈熊本県〉

地方特別特派員

おかっぴき

岡引 募集

読者参加の広場を目指す「大江戸情報網」では、〝岡引〟を募集中！

〝岡引〟のみんなには、毎月いろいろ任務を頼むぜ。任務といっても、誌上で発表する課題に、答えてくれればけっこう。返事を送ってくれた岡引諸君には、コンプティーク特製テレカをあげちゃうョ。ただし、2カ月続けてサボったら〝クビ〟にしちまうぜ。

てなワケで、ゲームもイラストもうまくねえが、ぜひとも大江戸の仲間になりて一野郎は(うまいにこしたことはないョ)、試験課題「最近、世のため人のためになったこと」て一のを書いて応募してくれ。

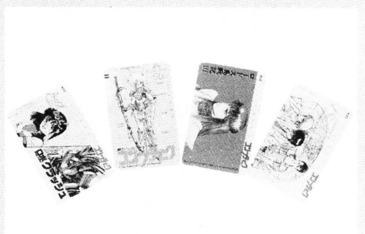
応募の際は、名前の横に「岡引になりて一やい」と赤字で書いて、熱意を示しておくんねい。

あて先は、〒102 東京都千代田区九段南4－7－16市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部「大江戸情報網」係。

さあ一て、今月〝岡引〟になった10名の諸君には、早々に課題を出すョ。

今月の課題は、「コンプティーク大改造企画」。本誌でやってほしい企画や、こんなコーナーがあったらいいなぁ。てなことを書いて送ってくれい。〝岡引〟のしめ切りは9月7日まで。

よろしく頼むぜい。



▲このなかから、どれかひとつを差し上げます♡

カドカワ・カセット・ブック

KADOKAWA CASSETTE BOOK

STEREO

ガンヘッド PART 1 PART 2



脚色／遠藤明範

映画脚本／原田眞人　ジェームズ・バノン

〔出演〕堀秀行・小山茉美・永井一郎・鈴木富子・鈴木みえ・石原良

コンピュータ、カイロン5が全世界に宣戦布告し、終結されてから13年後――お宝のコンピュータ・チップ探しにやって来たトレジャー・ハンターたちが8JOに足を踏み入れた時、カイロン5は新たな活動を見せ始める。

価格各1600円



ロードス島戦記 安田 均・水野 良
★眩惑の魔石

聖（セント）エルザクルセイダーズ 松枝蔵人
1 ミホのGW日記（ゴールデンウィーク日記）
★2 恵利ちゃんの大脱走（だいだっそう）

アルスラーン戦記 田中芳樹
1 王都炎上
★2 王子二人

未来放浪ガルディーン 火浦 功
大熱血

宇宙皇子（うつのみこ） 藤川桂介
1 はるかに遠き都よ
2 明日香風よ挽歌を
★3 妖かしの道 地獄道
★4 西海道隠び流し

私と寝て（A面）別れて以後の妻（B面） 片岡義男

金田一耕助の冒険 横溝正史
1 悪魔の降誕祭（クリスマス）
2 怪獣男爵

価格各1510円　★は1600円

価格には、消費税が含まれています。

角川文庫 新青春&ファンタジーフェア全国一斉サイン会

8／27(日) 14:00～15:00　●作家 ★イラストレーター

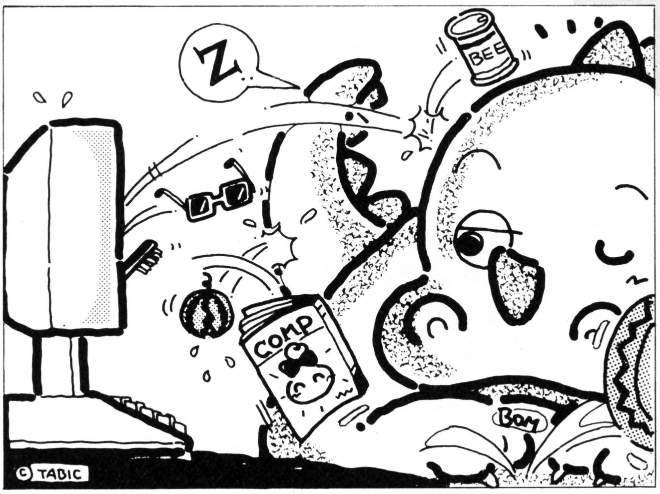
●松枝蔵人／札幌市 東京旭屋書店札幌店☎011-241-3007 ●園田英樹★羽原信義／横浜市 栄松堂書店シアル店☎045-311-6146 ●宗田理／金沢市 うつのみや片町店☎0762-21-6136 ●秋津透★あろひろし／名古屋市 正文館書店☎052-931-9321 ●藤本ひとみ★あきら猟／大阪市ミナミ書店☎06-213-6396 ●渡邊由自★真鍋譲治／岡山市 細謹舎☎0862-25-4421 ●藤川桂介／福岡市 りーぶる天神☎092-713-1011

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 角川書店 ☎03(817)8521(営) 振替東京3-195208



DRAGON COMICS
寄生虫幻の傑作がドラゴンコミックスに
超新世
モンスター・ロード
絶賛発売中!
今や幻となってしまった
週刊「少年宝島」に連載されていた、
寄生虫未完の傑作「モンスターロード」が、
大幅な描き下ろし原稿を加え、ここに完結した!
高屋良樹(マンガ家)
怪獣が主人公の怪獣物?こいつは前代未聞だ。
いや、むしろ特筆すべきは、従来の"怪獣対人類"
の構図が逆転するこの世界観か。
即ちここでは人類こそが伝説の"魔獣"
なのだから。
星里もちる(マンガ家)
知る人でもまぼろしになってしまったと
いわれてるまんが誌、週刊少◯宝島で
連載されていたのが本作品でした。
(中略)本書は連載分に大幅な加筆をし、
まとめられたものです。
超新世
モンスターロード
A5判 900円(税込)
増田晴彦(寄生虫)
角川書店

コンプティークBBS 伝言板



コンプティーク主催のコンプネットが再スタートしてはや4カ月。IDの再申請は締め切って、これからは全て新規扱いになります。旧IDは無効になりますので、BBSに参加したい人は早めに登録ヨロシクッ！　ちなみに今月からメニューマップと会員規約を交互にのせます。しっかり読んでねっ!!

ID再申請締め切りと旧ID削除のはなし

●再申請の受付を締め切りました

「ID申請書」から「再申請　新規」の文字が消えているのにお気づきでしょうか？

5月までのID発行は、まったく新しいIDを発行する「新規」と、旧コンプティークBBSのIDをそのまま使えるようにする「再申請」の二本立てでやっていました。

新規・再申請ともたくさんの申し込み、ありがとうございました。殺到する申請書の山を前に、登録担当者はうれしい悲鳴をあげていたのです。(おおげさかな？)

しかしこの騒ぎもそろそろ一段落、というわけで、「再申請」の方を締め切らせていただきました。これからは「新規」一本になります。

送ってもらった再申請の用紙は、6月8日の消印のあるものまで受け付けました。6月8日よりあとに「再申請」に丸をつけて申請書ポストに入れた人は、「新規」として登録されます。

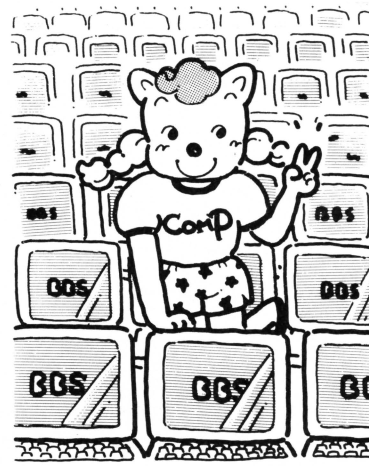
●旧会員のIDを削除しました

これまでの新コンプティークBBSは、いちおう過渡期、ということで、申請書を出していない旧会員でも、昔のIDでアクセスすることができました。しかし、これももうおしまい。再申請の受付終了にともなって、旧会員のIDも削除されました。

ちょっと前までは、旧会員でもBBSのメッセージを読むことができたんだけど、今ではこの「コンプティークBBS伝言板」だけがたよりなわけです。これまでどおりBBSにアクセスしたい、という人は、早めに申請書を送って、新コンプティークBBSの正式な会員になってくださいね。新規申し込みは、随時受け付けています。

●申請書には印を忘れずに

さて、その新規申し込みですが、申請書の書式も少し変えました。たとえば「年齢」の欄が、今月号からは「生年月日」に変わっています。これから



申請書を送る人は、古い号のじゃなくて、新しい申請書を使ってください。

「回線使用料負担者」とは、アクセスするときの電話代を払ってくれる人のことです。親に払ってもらってる、という人は、保護者の名前を書いてください。もう社会人だから自分で払ってるよ、という人は、自分の名前を書いてください。

わりと多いのが、申請書に印（はんこ）を押していない人。このはんこには、「会員規約を守ります」という約束の意味があります。ID申請書は契約書でもあるわけです。ですから印を押していないと、IDを発行することができません。注意してください。回線使用料負担者の印も忘れずに。

アクセス番号は
03-730-4511

 イラスト／寒河江きみこ

コンプティークBBS会員規約

この規約は、角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」を利用する皆様に守っていただくことについて述べられたものです。

第１条(総則)

1　(規約の目的)　この規約は、角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」を円滑に運営し、利用する皆様によりよく利用して頂くためのものです。

2　(規約の範囲と変更)　コンプティークＢＢＳ上などにおいて、会員に対して随時発送される諸規定は、この規約の一部を構成するものとします。また、この規約は、会員の承諾を得ることなく変更することがあります。規約を変更する場合は、事前に会員へ通知するものとします。

3　(運営)　角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」の運営は、コンプティークＢＢＳ事務局（以下事務局とする）が代行します。

4　(会員)　会員とは、この規約を承認のうえ規約の定めを守り、所定の手続きを経てＩＤを取得した個人のことです。

第２条(会員登録)

1　(会員登録の申込)　所定の申込書に虚偽のないよう記入し、事務局に提出することをもって申し込みとします。

2　(資格)　「コンプティークＢＢＳ」を利用するための回線使用料を自己負担できるか、もしくは保護者の同意を得ていなければいけません。

3　(申込の承諾)　提出された申込用紙をもとに事務局が審査し、必要事項に相違なき場合には、申込者を本ＢＢＳの利用権保有者とします。ただし、申し込みにおいて虚偽の届け出がある場合、過去に不正な利用により「コンプティークＢＢＳ」の利用を停止または失効されていることが判明した場合などには、会員登録の申込を受諾しないことがあります。

第３条(変更の届け出)

会員は、その氏名、住所、電話番号、その他申込書の記載事項に変更があった場合には、速やかに事務局に届けなければなりません。

第４条(権利の譲渡)

会員は、「コンプティークＢＢＳ」を利用する権利を譲渡または貸与することができません。

第５条(再登録)

会員は、事務局から再登録の要請があった場合には、これに応じなければなりません。

第６条(期間)

1　利用権の有効期間はＩＤ発行日より起算して１年とし、特に申請がない限り自動的に更新されます。

2　利用権取得後に虚偽の申請があったことが認められた場合、この規約に違反した場合には、無条件でそれ以降の利用権を認めません。

3　第２項の規定により利用権を失った場合において、その利用中に係わる会員の一切の責務は、利用権の喪失後も責務が履行されるまで消滅しません。

第７条(解約)

1　コンプティークＢＢＳの利用権を放棄する場合、事務局に郵便通知によりその旨を通知していただきます。

2　前項の規定により利用権を喪失した場合において、その利用中に係わる会員の一切の責務は、利用権の喪失後も責務が利用されるまで消滅しません。また、無断で放棄し、他人の不正使用によりなんらかの損害が発生した場合には、第14条を準用することとします。

第８条(失効)

会員に次の各項に該当する事由が認められたとき、事務局は会員に通知することなく会員の本システム利用を停止することができます。

1　本規約の各項のいずれかに反する行為

2　コンプティークＢＢＳのシステムの破壊、あるいは運営を妨げるような行為

3　パスワードを他の会員あるいは第三者に故意に公開する行為

4　利用権を他人に譲渡、貸出、売買する行為

5　他の会員あるいは第三者の所有する各権利を侵害する行為

6　公的秩序に反する行為、または反するおそれのある行為

7　公序良俗に反する行為、または反するおそれのある行為

第９条(ＩＤ・パスワード)

1　(性格)　ＩＤは会員個々に発行されるものであり、複数の所有は認めません。

2　(貸与)　発行されるＩＤは角川メディア・オフィス会員個々に利用権を認め貸与するものであり、利用権の喪失とともに返還しなければなりません。

3　(パスワード)　パスワードは会員が自由に変更することが出来ますが、紛失・拒絶の場合は直ちに事務局へ届け出なければなりません。

4　(管理)　ＩＤおよびパスワードの管理は会員の責任とし、第三者による不正使用等について、角川メディア・オフィスならびに事務局は一切の責任を負わないものとします。

第10条(利用上の注意)

1　会員は常に調和を保ち、コンプティークＢＢＳの運営を妨げることなく、これに協力しなければなりません。

2　会員は、角川メディア・オフィスの業務遂行の不利益となるような行為をしてはいけません。

3　コンプティークＢＢＳ内において、会員総体の利益となることを目的として記載された会員独自の著作物は、その創作者に全ての著作権を有するものとします。会員は著作権法第27条および第28条に規定する権利をも含むすべての支分権を、無償にて角川メディア・オフィスが出版物等に複製の上、第三者に販売・頒布・公表することにつき承諾するものとします。

4　前項の規定は、その会員がコンプティークＢＢＳの利用権を喪失後においても有効です。

第11条(記載内容の削除)

コンプティークＢＢＳ内において、会員が記載したすべての記載内容は、会員に通知することなく削除されることがあります。

第12条(保守)

コンプティークＢＢＳ事務局はＢＢＳのシステムを安全・良好に運営するために、その運用を一時停止し保守点検を行ないます。これについては事前に通知することを原則としますが、緊急時には予告する事なく保守点検を行なうことが出来ます。

第13条(変更)

コンプティークＢＢＳは、会員の同意を得ることなくシステムの変更をすることが出来ます。

第14条(損害賠償)

1　角川メディア・オフィスならび事務局は、コンプティークＢＢＳ利用により派生する会員の損害すべてに対して一切の責任を負わないものとします。

2　会員が本システムを介して他の会員あるいは第三者に損害を与えた場合、会員は自己の責任と費用をもって解決し、角川メディア・オフィスに迷惑をかけないこととします。

第15条(合意管轄)

会員と事務局の間で訴訟の必要が生じた場合、事務局の管轄裁判所とします。

第16条(付記)

この規約は平成元年３月８日より施行します。

〈キリトリ線〉

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	印		
住　所	〒		
職　業		生年月日	S　年　月　日
電　話			
使用機種			
回線使用料負担者	印		

希望の仮パスワード

〈説明文〉

●この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。

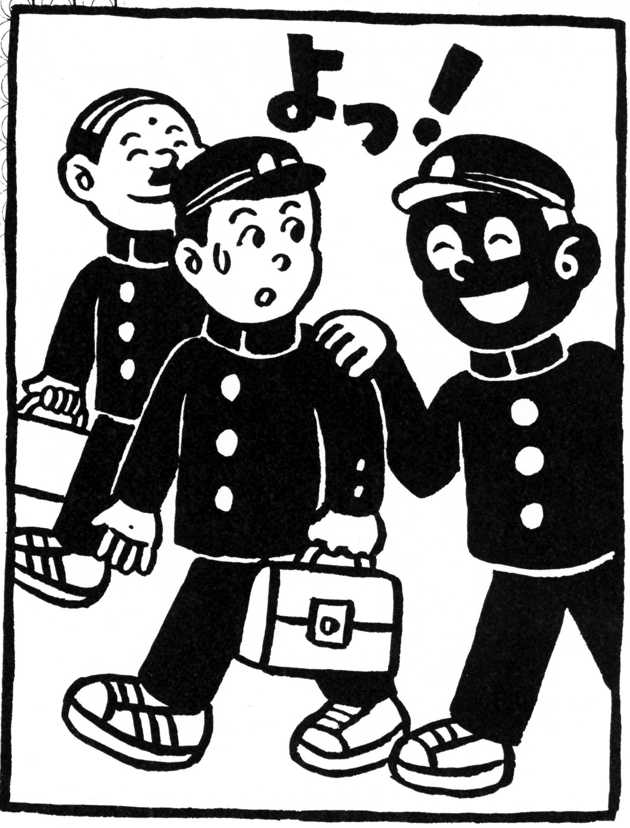
●破線で切り取ってください。

●62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークＢＢＳ「ID」係へ郵送してください。

おりかえし、IDを郵便でお知らせします。

●規約をよく読んでから申請書を送ってください。

HARD PACK PAGE



じゃーんっ！　今回のハードパックページはスゴイぞっ！　ズームアップのページでは、キャプテンの端末を、な、なんと読者1000名に無料で貸しちゃうという太っ腹な企画！　NEW PRODUCTでは東京おもちゃショーで発表されたばかりの最新おもちゃからAVハードまで盛りだくさん！　とどめはWELCOME MACの『レッドオクトーバーを追え』でキマリッ！　深海の恐怖を体感して、暑さを吹き飛ばそうぜっ！

NEW PRODUCT 1　5インチ液晶画面付きウォークビデオの登場！

待ってました！　ついに5インチの液晶テレビ付きハイファイビデオ「ラップトップAVマスタックスVT- LC50」、登場。ウォークマン、携帯テレビとくれば、次に出てくるのは当然コレだもんねー。幅37cm、高さ8.9cm、奥行21.4cm、重さ3.3kg。通学カバンよりも軽いから、どこにでも持っていけちゃう。教室では、きっと「いやあ、今朝は通学電車でブレードランナー楽しんじゃった」なんて会話が交わされるゾ！

もちろん小さいだけじゃない。VHS方式のハイファイ、シアターサウンド、ステレオヘッドホンなどを搭載しているので、音質、画質ともにかなり高品質。画面は液晶とはいえ、U字形螢光管のバックライトを採用して光の入ってきにくい乗り物の中でも鮮明な画像を楽しめる工夫が施されている。

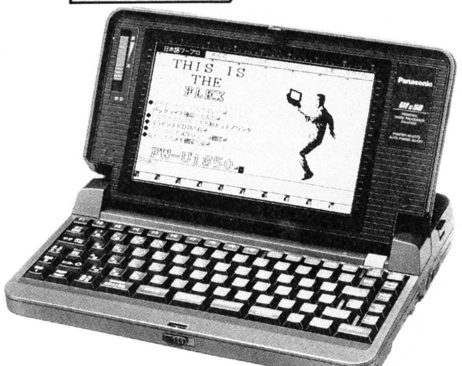
チューナーもついているので、テレビ番組も見られちゃうし、予約録画もＯＫ。スピードは通常と３倍速の切り替えが可能と、機能的には家庭用ビデオデッキに劣るところはない。ビデオカメラを持っているキミなら、釣りに、山に、スキーに持って出かけ、録画した映像をその場でみんなと楽しむといった使い方も楽しい。

ひとつだけ気になるのは電源。ＡＣ電源が利用できるんだけど、移動中はバッテリー「VM- BP63(9,000円)」に頼ることになる。このバッテリーは90分しかもたないから、２時間ものの番組の録画や再生はちょっと難しい。カーバッテリーコード「VM- CC70(7,500円)」も用意されているから、まあ、遠出の際には、車で出かけていただくことにしよう。問い合せ／日立製作所
☎(03)502-1111


▲日立製作所5インチ液晶テレビ付きハイファイビデオ「ラップトップＡＶ」168,000円(税別)

NEW 2 PRODUCT

コンパクトなワープロでキミも作家になってみる？



▲松下電器産業　Ａ４ファイルサイズでオールインワンのワープロ「Ｕ１Ｓ50」188,000円（税別）

先日、某家庭用品メーカーが集計したアンケート調査で、知的欲求を満たすためにどんなことをやりたいか、と質問したら、「小説・エッセイなどを書いてみたい」という答えが一番多かったんだそうだ。ワープロの普及によって、文章を書くということがとっても身近な行為になったというわけ。印字文字というのは、内容はとにかく、とりあえずウマく見えるものだしね。「こ〜れで、気分は小説家」というワケ。まだまだワープロは伸びそうだ。

と、やたら前置きばかりが長くなっちゃったけど、今回紹介するパーソナルワープロは、Ａ４ファイルサイズでオールインワンのワープロ「Ｕ１Ｓ50」。７月号で紹介した「Panaword Ｕ１PRO 501 AI」の弟分になる。見やすいバックライト付きの大型液晶画面、48ドットの印字文字が自慢と、機能的には上位機種「Panaword U1 PRO501」とほぼ同じ。それでいて、縦31cm、横25cm、重さはたった3.1kgの軽薄短小ワープロだ。

初心者にもやさしい使い方ガイド付きだから、「お母さんの人生をつづってみない？」って貸してあげるのもいいかも！　問い合せ／松下電器産業
☎(03)437－1121

NEW 3 PRODUCT

２つの音源の採用で自然音もリアルに演奏

ヤマハが新しい音を追求して、ポータブル・キーボードのポータトーンシリーズを一新した。何が変わったかと言うと、楽器では一番重要な音源部分。自然楽器のデジタルデータを利用したＡＷＭ音源と、ＦＭ音源技術を発達させたＣＷＭ音源の２つの音源部を組み合わせた、DASS（Dual Architectual Synthesis System）音源を開発、搭載しての新登場というわけだ。

従来のキーボードよりずっと自然楽器音に近い、リアルな音色も出るよ。一度近くのショップで、ＤＡＳＳの音を体験してみて。問い合せ／ヤマハ
☎(0534)60-3271



▲ヤマハ　ポータブルキーボード「ＰＳＲ-47」69,800円（税別）他３機種同時発売

NEW 4 PRODUCT

空気の力で浮く、走る！ホバークラフト登場



▲「タイフーンホバークラフト」8,980円（税別）

キミのラジコン、調子はどう？　えっ、最近コース・レースで負け続け、このままじゃあ友達にバカにされそうだって？　それなら HARD PACK PAGEが、内緒でこっそり自慢できるヤツをひとつ教えちゃおう。

ジャーン、なんと空気の力を利用して機体を浮上させ、プロペラの回転で起こした風によって走るタイフーンホバークラフトだ。仕組みは実際のホバークラフトとまったく同じ。浮上用のファンを回すと、スカート（赤い部分）に空気が充満してきて膨らむのがわかる。いっぱいになると空気はスカートのしたの穴から噴出し、その力で機体が浮上、接触面の摩擦をなくしてしまう。

推進力は後部についている２つのプロペラによって生まれる。プロペラの回転を変えれば前後どちらにでも進めるし、左右への回転もできる。

風力だけで進むこのホバークラフト、スピードは時速15kmしかでないが、そのへんのスピードだけしか自慢することのないラジコン・カーなどと一緒にしてもらっちゃ困る。なんといってもこいつは水陸両用なんだから。浮上して走るわけだから、どんなとこでも大丈夫と言うわけ。問い合せ／大陽工業
☎(03)691-1912

NEW 5 PRODUCT

ミュージ郎と組んでイカ天に乗り込もう！

近頃ＴＢＳの「イカスバンド天国」(通称：イカ天）が深夜番組であるにもかかわらず、高視聴率を稼いでいる。キミだって一度くらい見たことあるでしょ？　えっ、出てみたいけど、バンド組む仲間が足りないって？　そんなのパソコンを使えばいいじゃん！

ＰＣ9801シリーズ用の音楽創作、演奏システムとして人気の高かったローランドの「ミュージくん」の上位機種「ミュージ郎」も発売されたことだし、一人でベース、ドラムス、ギター、キーボードの演奏をこなして、ついでにボーカルもやっちゃうというのはどうだろう。作曲はグラフィック画面で手軽にできちゃうし、音源は128種類に加え、ＰＣＭ音源が64、効果音33種類を装備しているから、このくらい簡単。萩原さんはどんな批評してくれるかなあ？　えっ、やっぱパソコンじゃ、ダメ？　問い合せ／ローランド ☎(03)251-2831



▲ローランド音楽の創作・演奏システム「ミュージ郎」158,000円(税別)

NEW 6 PRODUCT

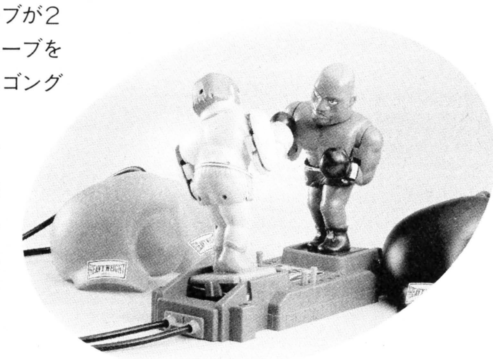
思わず熱くなる体感ボクシングゲーム

スポーツは見るのもやるのも大好き。中でも、ダイナミックなボクシングは、見ているだけじゃなく、ぜひ一度やってみたいけど、ジムに通うのはちょっと、と言う人は多いんじゃないかな？通うのはめんどうくさいし、怪我するのもいやだし。そんなキミにうってつけのゲームが出た。殴るのはキミ。殴られるのは人形という実戦体感ボクシングゲーム「拳闘士」というのがソレ。

写真をじっくり見て欲しい。台の上には人形が２体、実寸のグローブが２組。グローブから出ているチューブを本体にそれぞれ差し込む。後はゴングを待つばかり。

グローブをはめた手を動かすと、チューブを通して、手の動きが人形に伝わり、人形もそれに連動して動く。気合いをいれて強く打ち出せば、人形のパンチも強くなる。もちろん逆に力が弱いとせっかく送り込んだストレートも効き目は期待できないから、腕は思いきりふる。

３ラウンドもやったら汗びっしょり。これはいいダイエットになりそうだ。問い合せ／トミー ☎(03)693-8630



▲トミー実戦ボクシングゲーム「拳闘士」6,800円

NEXT!

ACSESの登場で空の旅が快適に！

海外旅行ダイスキ人間に朗報！　ソニーが空の旅をより快適にするためのシステム、「ACSES(Aircraft Service and Entertainment System)」を開発、全日空(全日本空輸株式会社)の飛行機に搭載されることが決まった。

ACSESは、二カ国語放送で６チャンネルのビデオ番組や、４ステレオ、４モノラルのＰＣＭ音楽番組、７種類のビデオゲームが各座席に付けられた５インチの液晶カラーモニターと、ヘッドホンを通して楽しむことのできる、パーソナル・エンターテーメントシステム。乗客は、手元のコントロールユニットを使って、これらの番組を選択するわけ。

このコントロールユニットからは、食事や飲みものの選択、機内販売の注文などもでき、シートに座ったままで、快適に過ごすことができる。

現在全日空は、米ボーイング社にジャンボ機「ボーイング747-400」を26機発注しているけど、その国際線ファースト、ビジネス・クラスに搭載される予定。移動時間も旅の一部なんだから、思い切ってファースト・クラスの旅を楽しんでみるのはいかが？



▲各座席でビデオや音楽を楽しめる、ＳＯＮＹサービス・エンターテーメントシステム『ACSES』

ZOOM UP

コンプティーク、コミックコンプ、㊖ファミコン、㊖PC合同企画、読者千名にキャプテン端末を無料貸与！

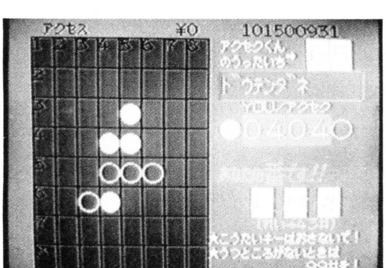
今月のＺＯＯＭ　ＵＰはすごいゾ！無料で、キャプテン端末を貸してくれるというお得なおまけ付きＺＯＯＭ　ＵＰなんだから。えっキャプテンってなにかって？　キャプテンというのはビデオテックスのサービスの一種なんだよ。

ビデオテックスも知らないって？しょうがないから、そういうキミのためにビデオテックスとキャプテンについて少し紹介しよう。両方とも知ってるよって人は、この段落飛ばしていいからね。

●ビデオテックスってなーに？

簡単に言うと、あるところに事務局のコンピュータがあって、その端末があちこちに置いてあり、事務局のコンピュータには、おいしいお店の情報や、安売り情報、交通渋滞のお知らせなどいろんな情報が入っていて、その情報は端末から自由に呼び出せる。

たとえば、キミは暇だったので街を歩き回ることにした。でも、なんの当てもなく歩き回ってもつまらないので、設置してあったビデオテックスの端末で、今日この周辺でやっているイベントは何かないか調べようと考えた。端末の画面に出ているメニューの中から、イベントを選び、その番号を押す。そうすると、お祭りや、美術館の催しのお知らせなどが画面に表示される。キミはその中から気に入ったものを選んで、その時間や正確な住所などをチェック、メモをとるか、プリントアウトして、そのイベントを楽しみに出かけていくといった利用ができるわけ。



▲キャプテンを使ってゲームだってできる

●どんな情報が入っているんだ？

今のところ、どんなのが入っているかというと、天気予報、映画館の上映時間、気になる大学案内と合格ラインチェック情報や、ホテルや列車の予約情報など。もちろんキャプテンで指定券の予約もできるよ。お母さんが喜びそうなものに、松坂屋の通信販売メニューもある。競馬情報とか、株情報なんかもあるから、お父さんだって使いたがる。メールのメニューを選べば、見知らぬ誰かと出会いのチャンスがあるかもしれない。



▲MAX2内蔵の「キャプテン マルチステーション」(89,800円)



▶旅行先の天気もバッチリ

◀パソコン通信的使い方もできる

キャプテンを利用するには、端末を用意し、キャプテンに加入しなくっちゃならない。端末は、画面の大きさと精度によって、44,800円から、178,000円までである。利用料金の方は月曜日から金曜日の８時から19時までが３分ごとに30円、そのほかの時間帯は５分ごとに30円。

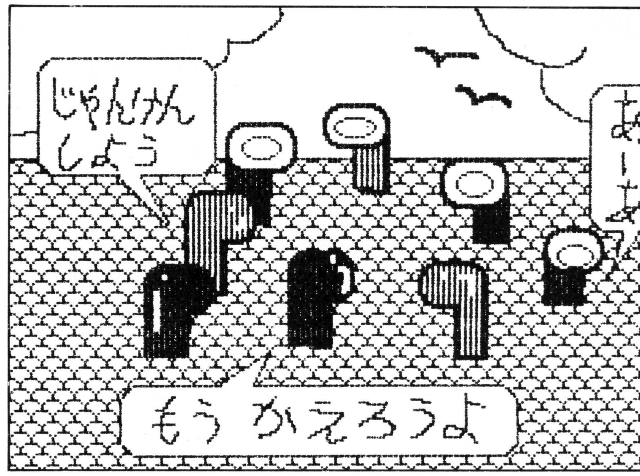
えっ、端末が高い？　でも端末の他には電話とテレビだけでいいんだぜ。パソコン通信に比べればぐっと楽だろう？　ナニ、それでも高い？　しょうがないな。そんなキミには、キャプテンを通じて情報提供しているＣＬＩＰという会社が無料で端末を貸してくれる。ＣＬＩＰは、大学のクラブ活動プロフィールや、アルバイト情報など学生生活に必要な情報を中心に提供してるんだけど、コンプティークの読者に、キャプテン端末を無料で貸与してくれることになった。端末を買わなくても利用料金だけで、キャプテンを利用できるわけだ。下の応募要項に従ってドンドン応募してね！

ＮＴＴキャプテン利用端末を読者1000人に無料貸与！　電話およびテレビモニターを自宅に所有している人。当選者は自動的に「CLIP」の会員となります。ただし貸与時に保証金5000円（退会時に清算）月会費1545円（学生1030円）が必要です。貸与機種はⒶキャプテンⒷキャプテン・マルチメイト（MSX2内蔵）のいずれか。Ⓑは学生も月会費1545円になります。

申し込み方法／①住所②氏名③年齢④性別⑤職業（学校名）⑥端末取付予定電話番号と、その回線がプッシュ回線かダイヤル回線か⑦希望機種（ⒶかⒷ）をハガキに記入の上〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル　角川書店　コンプティーク編集部「キャプテンシステム係」まで。〆切りは９月８日（当日消印有効）。抽選の上CLIP事務局から申込書類を一式お送りします。問い合せ／CLIP事務局　☎03-402-0552

Welcome to Macintosh

『レッドオクトーバーを追え』って知ってるかい？　トム・クランシー著の海洋サスペンスの傑作だ。今回紹介するDATA SOFT社の『THE HUNT FOR RED OCTOBER』は、その小説をゲーム化したもの。暑い夏の夜、原潜の艦長になって、深海の恐怖を味わってみよう!!



傑作海洋冒険小説がマックに登場 鉄の包囲網、突破なるかっ！

最新鋭原子力潜水艦で自由の国へ亡命せよ！

以前このコーナーで紹介した潜水艦のゲーム『ＳＵＢ　ＢＡＴＴＬＥ』とはちょっとちがった趣きの潜水艦ゲームを紹介しよう。

名称は『ＴＨＥ　ＨＵＮＴ　ＦＯＲ　ＲＥＤ　ＯＣＴＯＢＥＲ』という。この名前を聞いて「オヤッ!?」っと思った人もいると思う。このゲームは同名の小説をもとにしたシミュレーションゲームなのだ。原作はＴＯＭ　ＣＬＡＮＣＹという人が書いたもので、邦訳本は「レッドオクトーバーを追え」という。このゲームのパッケージには、その原作本が一緒に入っている。原作とタイアップしての販売作戦だろうが、原作を読んだことのない人にとっては気のきいた配慮だと思う。

ゲームのあらすじを書いておこう。

プレイヤーは、ソビエトの高速核装備潜水艦「ＲＥＤ　ＯＣＴＯＢＥＲ」の艦長に選ばれたソビエトの軍人だ。だが、彼は「ＲＥＤ　ＯＣＴＯＢＥＲ」を手土産にして、アメリカに亡命を企てた。もちろん、ソビエト側はそれを阻止しようと、３つの艦隊を使って血眼になって「ＲＥＤ　ＯＣＴＯＢＥＲ」を探している。そこでプレイヤーは、ソビエト艦隊の捜査網をくぐり抜けながら公海に出て、アメリカの艦船と接触するのが目的だ。

リアルな計器類。君はROを乗りこなせるか

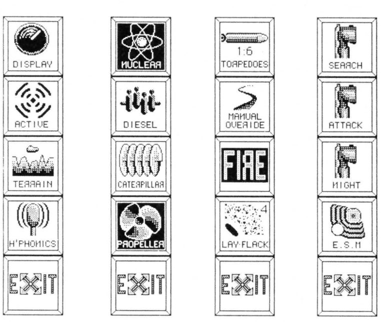
前置きはこれくらいにして、実際のゲームについて話を進めよう。

いつものようにアイコンをダブルクリックするとタイトルが現れる。バックが黒なのでちょっとした威圧感を与える。

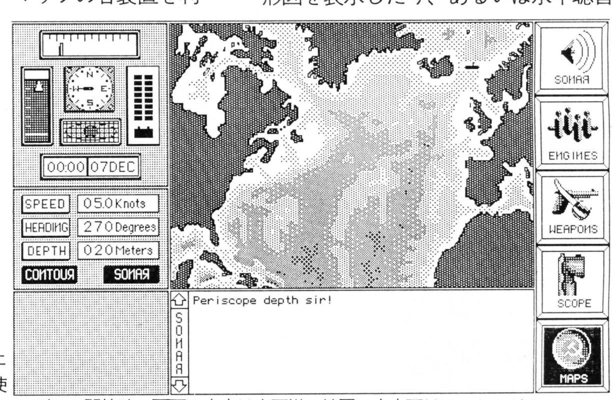
タイトル表示後、すぐさまゲームが始まる。画面中央には大西洋の地図が表示され、右側にはソナー、エンジン、武器、スコープ、マップの各装置を利用するためのアイコンが表示される。左側には計器類がある。中央上は速度計、左が深度計、右はバッテリーの充電度合い、中央はＲＯ（ＲＥＤ　ＯＣＴＯＢＥＲ）の進行方向を示すコンパスが表示されている。中央下は日付と時刻が随時表示される。右側が日付で左側が時刻になっていて、右側をクリックすると時間の進み方が速くなり、左側をクリックすると遅くなる。

さらにその下にはＣＯＮＴＯＵＲとＳＯＮＡＲの表示がある。ＣＯＮＴＯＵＲが黒く点燈していると等高線が表示され、白くなっている場合は等高線が表示されない。ＳＯＮＡＲランプは点燈している場合敵艦の位置が表示され、消燈している場合は表示されない。

画面左下は利用している装置によって表示が替わる。ソナーに連動した地形図を表示したり、あるいは水中聴音

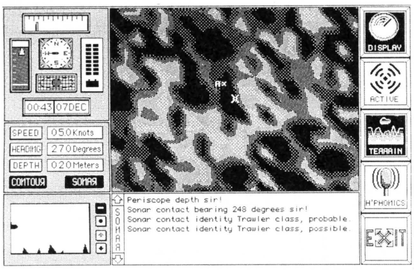


▲画面右に表示されるアイコン。左からソナー、エンジン、武器、スコープ。色が変わっているのは使用中のもの。現在は原子力エンジンでプロペラ航行



▲ゲーム開始時の画面。中央は大西洋の地図。中央下はメッセージ

 イラスト／渡辺天留子with Macintosh Plus & Comic works



◀等高線地図を表示。中央の×が自艦。Aはソビエトの艦。左下は艦の前方を横から見た図

機によって敵艦のスクリュー音の音紋を表示したり、また手動照準装置のコントロールパネルが表示される場合もある。

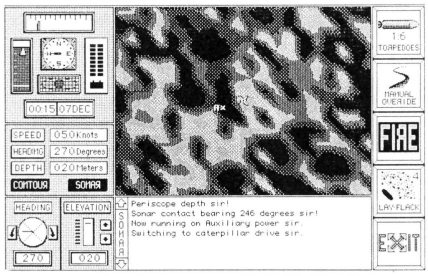
画面中央下のウィンドウはメッセージウィンドウになっている。通常はROの状況が随時表示されるが、ウィンドウの左側をクリックすると、ソナーに連動した敵艦の情報が表示される。敵艦はアルファベットで区別され、各々をクリックすると自動照準装置にロックされる。再度左側をクリックするともとの表示に戻る。

さて、各装置の解説をしよう。

ソナーアイコンをクリックすると、ソナー機能が作動する。それと同時に右側のアイコンもすべて替わる。一番上のディスプレイアイコンをクリックすると、地図と等高線図が交互に切り替わる。CONTOURランプが消燈している場合、等高線は表示されず、真っ白い画面に自艦の位置を示す×印と敵艦の位置を示す印が表示されるだけだ。ACTIVEアイコンは、アクティブソナーを利用する場合にクリックする。より正確な状況を知ることができるが、逆に自艦の位置を敵艦に知らせることにもなる。TERRAINとH'PHONICSは、それぞれ地形図と水中聴音器による敵艦のスクリュー音の音紋を表示する。水中聴音器は、プロペラ駆動時にはまったく意味をなさない。

エンジンアイコンは、推進機関の方法を変更する場合に利用する。このROには原子力エンジンとディーゼルエンジンが装備されており、どちらを使用するか選択できる。が、原子力エンジンは13日目に止まってしまうので、それ以降はディーゼルエンジンのみを利用するしかない。当然、ディーゼルエンジンは騒音がひどく、敵艦に自艦の位置を知らせるもとになる。また、推進装置も2つ用意されており、ひとつは騒音のまったく出ないキャタピラ推進で、もうひとつは普通のプロペラ推進である。キャタピラは音こそしないが高速を出すことはできない。

武器は魚雷発射管を4つ装備しており、1番と2番は前方、3番と4番は後方についている。一番上のアイコンをクリックすることによってどの魚雷管を発射するか指定できる。MANUAL OVERIDEアイコンをクリックすると、照準を手動で行なえるが、通常はSONARでロックしておいて自動照準で行なった方がよい。ただ、このゲームでは敵を倒すことが目的ではなく、いかにつつがなくアメリカの艦船と接触ができるかが目的なので、できるだけ武器の使用は避けたい。



◀戦闘準備をしたところ。右中央のFIREをクリックすれば、魚雷が発射される

最後にスコープだが、これは潜望鏡深度、もしくは浮上していないと利用できない。E.S.Mというのは電子監視モニターのことで、大西洋上の艦隊の位置を知ることができる。

このほかにも多彩な機能が盛り込まれたROだが、ここではとても説明しきれない。さすがは最新鋭原子力潜水艦、といったところか？

手に汗握る逃亡劇 隠密行動が全ての鍵だ

とにかくこれらのすべての機能を駆使して、ソビエト艦隊の追跡を振り切り、アメリカの艦船と接触することが目的なのだ。まずは公海に出ることが第一目標で、その後はいかにしてソビエト艦を振り切ってアメリカの艦船に近づくかが問題だ。当然だが、ソビエトの艦船の目の前でアメリカの艦船にであった場合、アメリカの艦船もROを攻撃してくる。なぜならば、ROの亡命手順は、原子炉の放射能漏れを偽装した上でアメリカの艦船と接触をはかり、アメリカ側はROの替わりに老朽艦を海に沈め、世界の目をごまかす、という手筈(てはず)になっているからだ。ソビエト艦を振り切れないまま、のこのこアメリカの艦船に接近しようものなら、即座に沈没するので気をつけたい。

また、それ以外にも色々と敵は多い。対潜哨戒機などは最たるもので、ソナーやE.C.Mには十分注意したい。また、できるだけ隠密行動をとることがベストだ。キャタピラ推進と原子炉の続く限り、それらを利用しない手はない。

『SUB BATTLE』とは一風変わった潜水艦ゲームだが、これはこれでスリルを味わうことができる。真夏の部屋の中で、ソナーに映る敵艦の船影を見ながら冷や汗をかくのもまたいいだろう。


The World Press

December 07

Russians Sink Own Submarine

A major naval controversy was raging after Soviet vessels destroyed one of their own submarines yesterday in order to prevent its defecting.

The President of the United States has called it a "callous and heartless action", but the only Soviet comment has come from TASS. It said "Traitors to the Soviet Union have been prevented from stealing a vital piece of Soviet technology and delivering it to the West".

The submarine was likely to be given to the U.S. Navy in ex-

(continued on page 3)

▲あわれレッドオクトーバーは、自国の艦船によって沈められてしまったのである

10月号は9月8日(金)発売

来月はイース3を始めエメラルドドラゴンなどいかしたゲーム満載のファンタジー大特集！ しかも「トップをねらえ!」誌上ゲーム第2弾の特別付録付き!!

EDITORS' VOICE



マルカツＰＣエンジンの９月号(７月29日発売)から、ロードス島でおなじみの水野良先生と山本弘先生の名コンビによる連載が始まるぞ。題して「サイバーナイト」。マルカツPCエンジンもよろしく。(佐)

夏はおでんを食べるのに苦労する。唐突だけど、ゴボ天がおでんの中で王様だと思っている。２番手は厚あげだ。そして、私は冷えたビールも大好きだ。ああ、ハワイでビールでおでんが食べたい！(隆)

スタタタ（引き続き走りさる足音：８月号編集後記参照）スタタタ（同じく追いすがる角田の足音）スタタタ……スタップスタップ（つられて走る浜田の足音、思わずスキップする）スタップスタ。(敏)

８月下旬発売のドラゴンコミックスシリーズ、「魍魎戦記　MADARA　摩陀羅(マダラ)」第１巻・胎蔵編、第２巻・両界編を絶対に買って読むよーに!! 買わずに祟(たた)られてもワシは知らんぞ！ホントだゾ！(貢)

去年のオリジンズ取材で、やはり飛行機（同じUAね）が遅れて１日予定がずれこんだ久木副編たちは、代償として400ドルもらったという。しかし、我々にはいまだ何の連絡もこない。なぜだ？　(敬)

アメリカ取材陣にお願いして、アメリカのアニメ雑誌を買ってきてもらった。投稿イラストがすごくて、コンプなら即ボツというレベル。でも、誌面にあふれる熱気は本物。先行が楽しみだ。　(光)

この欄をご覧のメーカー各社の皆様へ!!　正式に野球部が発足しました。まだまだ弱いチームですけど、胸をお貸しいただけるチームがありましたら、ぜひ編集部までにご一報ください!!　(直)

先日学生時代の友人たちと、ケーキ喰い放題の店に入った。総勢12名。料金の1,000円分は喰わなきゃ損と、普通のサイズを53個、プチケーキを42個。それ以来、生クリームが喰えなくなった。　(円)

STAFF

Chief editor……佐藤辰男
Senior editors……吉田隆　久木敏行
Managing editor……角田貢士朗
Editors……平井敬子　島谷光弘　濱田直樹　鳥居啓之
Contributing editors……ヨコハマママ　圓道祥之　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏　平井まさる　高橋　恭　峰　勝己　岸川　靖
Writers……安田均　水野良とグループSNE　山崎　拓　黒田幸弘　丸山秀樹　大場福満　㈲ポ　チ　滝沢昇一　堀川明美　松枝蔵人　菅原　敬　木村典子　坂木恒善　河崎　実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　厨子貴之　高野希義　竹下ひろし　亀川正明　田中千尋　小峯徳司　中村大航　多摩　豊　木村信行　ゼネラルプロダクツ　上條邦樹　坂本正吾　小倉倫子　わきあかつぐみと冒険企画局　菊池武史　堀井旅士
Designers……高木和雄　12TO12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ　日向淑郎　関谷広子　渡辺　宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカ
Photographers……林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林　克典　木村卓也　成田信勝　持田和夫　吉田勝彦　舟喜　力

コンプティーク
9月号
1989年９月１日
定価530円(税込)

編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見２−13−３
電話　編集部：03−221−9851
販売部：03−817−8523
広告部：03−817−8425
印刷所　凸版印刷株式会社

雑誌コード　13977−9
Printed in Japan

イラスト／中野豪

Dragon Gym

「キミが一等、好きだよ」って
言ってくれる人が一番好きです



SHINOBU NAKAYAMA

中山　忍



PHOTO: TAKUYA KIMURA STYLING: HIROKO UMEYAMA HAIR&MAKE: YOSHINORI SHIMOHASHI(DROP) COPY: MAYUMI KITAMURA(POCHI) DESIGN: AKIHIKO SAWADA(TERR.

S I C

SHINOBU NAKAYAMA



――忍ちゃんがギターを持ってるって話をきいてギターを用意したんだけど。
「ハイ。プリンセスプリンセスの奥居さんがサポートでギターを弾いてる姿がかわいくて買ってしまいました(笑)。中村あゆみさんがCMでタンバリンを持ってたのも好きで、タンバリンも買ったんですよ(笑)」
――プリ・プリのライブに行ったりする？
「この前、行って、すごく楽しかった。私も、もうすぐツアーがあるんですけど、ああいうふうにみんなと一緒に楽しめたりするといいなーって思います。だから、コンサートに来ていただける方には、私の曲を覚えてきてほしいな♡」
――で、一緒に歌ってほしい？
「ハイ。コンサートで行けない所には、キャンペーンで行ったりもしますので、ぜひ来てください。夏休みだし」
――どんな歌手になりたい？
「うーん…難しいですねー(笑)」
――難しいですよねー(笑)。
「やっぱりたくさんの人に好きになってもらえるような…。いろんな人に『忍ちゃんが一等、好きだよ』って言われるような」
――二等じゃだめ？
「やっぱりいちばんがいい(笑)」

PROFILE

★なかやましのぶ／本名・同じ。1973年1月18日生まれ。東京都出身。163cm、80―60―82。血液型・?型。山羊座。★'88年11月「小さな決心」でデビュー。ファーストアルバム「決心」は絶賛発売中。8月10日には第4弾シングル「夏に恋するAWATTENBO」がリリース！

CONCERT

♥キャンペーン"あわてんぼさんがきた！"／8月8日・熊本&福岡、10日・札幌、12日・盛岡。♥ファーストコンサート／8月16日・名古屋厚生年金会館、19日・大阪厚生年金会館、21日・東京渋谷公会堂。絶対オススメ、要チェック！

TION: MASAYUKI ENDOH

ZUKI ZUKI 脳天直撃！
Wink


▲ビデオ「Heart on Wave」も見てね

♪ZUKI　ZUKI せつなく～♪という、あのパナソニック・ヘッドホンステレオのCMを見てからというもの、この1フレーズが耳から離れません。おまけに白の早智子ちゃんと黒の翔子ちゃんがクロスするときの、あの眉間にシワ寄るやるせなさそうな表情が脳裏に焼きついてる。

この曲は「淋しい熱帯魚」で7月5日にリリースされたわけですが、レコード（CDですね）発売前に、意味シンにCFで1フレーズだけ聴かせて、一般ピープルをウズウズさせといて、やっとこリリースするなんて、心憎い作戦じゃありませんか。これじゃみんな買っちゃうって。

待望の全国ツアーも始まりますが、当然ながらチケットはどこもかしこもSOLD　OUT。ま、こうなったら肉体労働でもして、ダフ屋のおっさんから買うしかないですね。

かなり高額になってるだろうけど、目的あっての労働はいーもんだぜよ！

非実力派宣言!? 夏のツアー
森高千里


▶森高ミーティングでのひとコマ


◀このファンとの討論会は各地で開催の予定チェックしとけよ！


◀「17才」もヒット中。南沙織さん、お元気？

7月25日、アルバム「非実力派宣言」が出ます。このアルバム、なんと16曲も収録されてて、そりゃもう大変な力作。いい曲がドンドンできてきて、いい歌バンバン歌えちゃって、削るのもったいないから、全部入れちゃおーよ！　っつう勢いが感じられてアツイ！

コンサートだってある。8月11日・新潟、21日&22日・東京、30日・愛知、31日・大阪。絵日記に描くことがなくて困ってる人はぜひ出かけましょう。きっと3ページくらい描けますよ。

森田健作より、高倉健より硬派なオンナ・森高千里の夏に触れてみようじゃありませんか!?

水もしたたるイイ女 雨の中での熱唱
中村由真


▲アルバム「GROWN'」もリリースされました。移籍第1弾です


▶19歳になって、ますますオンナに磨きがかかった

由真ちゃんがドラマに出ます。ひょっとしたら『スケバン刑事Ⅲ』以来か？　うーん、しみじみ。8月3日スタート『ゴメンドーかけます』で、由真ちゃんの他にも、生稲のアッコちゃんや坂上香織ちゃんが出演。けっこうオイシーのでチェックよろしく。

先日都内でイベントがありまして、当日は残念ながら雨。スタッフサイドは歌は中止にして握手だけにしようって提案したところ、由真ちゃんがダンコ反対。「せっかくファンの人が来てくれてるんだから絶対歌いたい！」と主張。雨の中、カサもささずに予定通り歌ってくれました。このプロ根性に、我々は惜しみない拍手を送ったのでありました。

クールな歌声ホットな瞳 グッドです
渡辺満里奈


▲ちょい古いけど、アルバム「MISS」は最高！

とんねるずさんのおかげで、ちびっこからバアちゃん層にまで、大きくファンの幅を広げた満里奈さんです。9月から始まるドラマ『あの夏に抱かれて』では、しっとり大人の満里奈さんを披露してくれるとか。共演は紺野美沙子に野村宏伸。別に『教師びんびん物語』とは関係はないけどね。

最近はわりと遊びの部分がクローズアップされてるけど、満里奈ちゃんの歌はそんじょそこらのアイドルくんとは一線を画した魅力があるので忘れてはならない。7月21日発売の「虹の少年」はいいままでよりクールな満里奈ちゃんに会えます。ちょっと遊佐未森さんと大江千里氏っぽさも感じられるし。麦わら帽子かぶって聴きたくなるよ。

夏の風物 お中元！ テレカあげるよ！
増田未亜



▲DOKI DOKIにZUKI ZUKI……夏は健康に注意しましょうね

つねひごろお世話になっている読者の皆さまへの、心からの感謝の気持ちを表現したいと思いまして、お中元テレカをプレゼントします。コンプティーク特製のモノより喜んでいただけるだろうと思いまして、ドーンと増田未亜ちゃんだ——っ！　うれしいでしょ？　コンプティーク編集部「ドラゴンジムお中元テレカ」係までハガキプリーズ。5名様です。

さてさて、17歳を迎え、ますます絶好調な未亜ちゃん。新曲「夏の瞳DOKI・DOKI」はトーゼン聴いてくれたよね？　デビュー曲は「ハートは水色」で今度は瞳。3枚目はどこにいくんだろう。できれば「ホッペはマシュマロ」とかだとうれしいな、幸せだな。

ここまで来た!? 新しいイベント
小高恵美

最近はアイドルくんのイベントもいろいろ工夫が凝らされてるけど、恵美ちゃんのはスゴイよ。新曲発表会と握手会ってのはノーマルだけど、会場が〝I(アイドル)撮るロケ〞現場になる。どういうことかっつうと、ファンの皆さまがビデオや写真を撮って、それを後日キャニオンさんに送る。で、優秀作品は10月に発売されるビデオに収録されちゃうってそういうわけなのね。日頃「ちがうんだ。僕がほしいのはこんなカットじゃない」と不満を持ってるキミ、さあ！ 今日はキミが現場カントク(？)だーっ！



▲詳しいスケジュールは☎03-221-3215できいてください。全国でやります

ハードでキュートな不思議少女
麻田華子

いやー、元気だなぁとは思っていたけど、ここまで元気だとは。新曲「一人でいいもん」を聴いて私は腰が抜けましたよ。こんなハードな曲を、仮にもアイドルと呼ばれる人が歌えちゃうなんて、日本はいったいどーなってんだ！ プリプリより、浜田麻里よりずっとパワフル。けど、詩はかわいくて華ちゃんらしくて好き。このミスマッチがヨイですね。

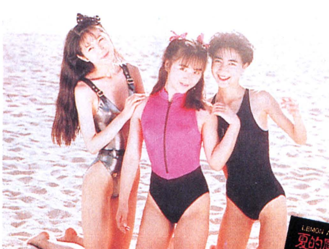
アルバム「ＹＡ！」は８月21日発売だ。華ちゃんの作詞もあるそうで、またまた腰が抜けるようなパワーを期待してます。



▲若いけど、音楽に対する主義主張はものすごくしっかりしてるんだよね

写真集「夏的魔女(NATSU NO MAJO)」堂々完成！
レモンエンジェル

先月号のこのコーナーで「富士見書房の方写真集１冊タダでください」と書いたら、本当にくれました。テレカまで。こちらはお中元にしますので、未亜ちゃんと同様、ハガキ送ってね。３名様だ。



▲ハワイでヨットに乗ったり鎌倉で雨に打たれたり

さて問題の写真集ですが、ウケケ♡です。ご覧のように水着もあります、モノクロページでは、16ページにわたって、レモンエンジェル誕生から今日までの歴史をビシッと押さえ、バシッと紹介してるから、ファンになりたてのキミだってあっという間に知識人。これで2000円は安いぜ！



▲写真集用のテレカだからこいつは貴重だ！

ナマでいこうぜ

さーて今月のナマは6月11日中野サンプラザでの姫乃樹リカちゃんだーっ!!





▲きゃしゃなハズのリカちゃんが大きく見えた

▲女のコファンもなかなか多い



▲声がすごくよく通るのでうれしい

オープニングのリカちゃんはなんとサングラスかけての登場で「こりゃいつもと違う！」とそれだけで会場はわくわく。アルバムに収録されてた「ROCK'N ROLL TIME MACHINE」で幕を開け、続くはオールディーズのカバー。そうか、今回はイケイケのノリでつっ走るのか、と思っていたら、中盤では瞳がうるうるしちゃうような曲も登場。中でも久保田利伸の「ＭＩＳＳＩＮＧ」は最高！ この曲はリカちゃんが久保田ファンになったきっかけソングで、初めて友だちに聴かされたとき、リカちゃんは頭から制服をかぶって、机につっぷして泣いたそうな。『夜ヒット』で久保田が歌ってるうしろで聖子さまも泣いてた。ここまで情感たっぷりの曲を歌えるようになったなんて、リカちゃんも大人になった……。成長ぶりがヒシヒシと感じられるとってもナイスなライブでした。

New Disk 愛犬ポチのこれっぽっち
あれは気まぐれじゃなかったのだ！

前作「また夏が来る……」で大変身を遂げたりっちゃん。オトメの気まぐれで、１作限りの別バージョンかと思いきや、新曲「Wave'n Surf」もなかなか歌い上げるタイプの曲。これは本格的にアーティスティックな道を歩みはじめたようです。りっちゃんのレコード会社には、杏里に今井美樹さんと、いまをトキメク女性ボーカリストが所属してますが、りっちゃんもそういうニオイをさせかけてる。

主人公はサーファーのカレを浜辺で待つ女のコ。海大好き少女のりっちゃんとイメージがだぶる。元気で明るいサマーソングもよいけど、たまにはこんな涼しげな夏の歌もよいじゃないですか？ 今後のりっちゃんに注目！



▲作詞・曲は前作にひき続き伊藤薫さん。初期の杏里作品を手がけてたとか。曲はしっとりだけどりっちゃんは元気

河崎実のアイドル大図解

田村英里子ちゃんの巻



新曲シングルは「好きよ」だ。テレフォンサービスを聞け！03(840)9999



ドイツ育ちの英里子ちゃんはホッペがプルル

本年度の新人アイドルの中でもメジャーに光ってる英里子ちゃんの実体はドイツ育ちだがドイツ人に知りあいがいないとゆーわけのわからんノリなのであった。でも可愛いから許す

英里子ちゃんは8歳から14歳まで、ドイツのデュッセルドルフにいたんだそーな。フツーそんな経歴の子ってそんないないよな。同じサンミュージックの先輩・早見優ちゃんはハワイが売りの一つだったけど彼女はドイツ。初めてだよコリャインパクトあるよ。これからはハワイでも北京でもない、ドイツがトレンド！　なんて広告代理店がセールスしそうだな。バットしかし、彼女は「ドイツ語ペラペラなんじゃない？」とゆー我々の思惑をハズしてくれる。「それが、日本語学校に通ってたんで、完全に日本語だけで生活できてたんですよ。ドイツ人の知りあいもいないんです」。変なの。何のために行ってたんでしょーか？「ちょっとだけ、2年で帰ってくるつもりだったんですけど、いつのまにか、6年もいちゃって。絶対帰りたいって言ってやっと帰国したんです」。う〜ん、何も考えていなければドイツに帰化していそうなロぶりだな。彼女のこの、ホンワカした、ちょっとしたボケぶりは、とてもおしゃれだ。実際、会って見たほーが彼女の魅力は百倍わかる。宮沢りえちゃんと同タイプの造型だが、彼女の方がちっちゃくてお人形さんみたいだぞ。今、「ホッペの肉を落としたい」っていう、英里子ちゃん。それはイカンぞ。そのプルプルチャーミーなホッペを武器に、今年の新人賞レースでは、暴れまくりやがってほしいな。先ちゃん（江口寿史）とのラジオもガンバレ！



毎週火曜日深夜、FM東京で25時よりの『スーパーFMマガジン・江口寿史のNORU・SORU』に出演中!!　僕もゲストで出た！

▶イラスト解説

体がとても柔かいの。体操やマット運動は大得意①
外国はドイツの他にはギリシャに旅行したのが良かった。なんでかって言うと、マロングラッセがおいしかったの！②
子供の時から歌手になりたかったんだけど、他には看護婦や先生、保母さんでもいーなーって。③
松田聖子さんが目標！　いや、聖子さんをズバリ超える歌手になるのが夢なんです。④



ファーストアルバム「May be Dream」が発売中！　シングル第2弾の「好きよ」も出てるぞ!!　現在TV東京系のアニメ『アイドル伝説えり子』（毎週月曜6時）に出演中なわけだ。

PROFILE

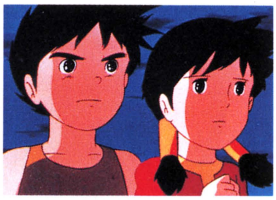
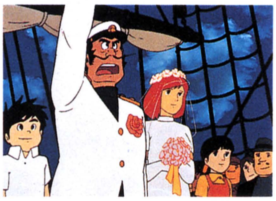
昭和48年1月16日生まれ。身長158cm、B80W56H83。現在堀越高校2年生在学中。茨城県勝田市出身。サンミュージック期待の星。コンサートが8月25日㈮、東京芝郵便貯金会館と9月3日㈰、大阪厚生年金会館中ホールである!!　それにファンクラブも活動開始!!　問い合わせは03(354)8500・田村英理子FC!!


体操や、マット運動は大の得意!! ①
ギリシャのマロングラッセは、もう最高! ②
看護婦さんや、保母さんにも興味が ③
聖子さんを超える歌手になりたい! ④
画・石原泰人

ビデオ化された

TVアニメを見るなら

谷ちゃんのこれを見ろ！

◀宮崎アニメの原典、『未来少年コナン』も今年で10周年

ビデオで出ているＴＶアニメを選んで、といわれて思いつくままにひょいひょいタイトルをあげたら、１本を除いて「あのライン」のものばかりになってしまった。元東映動画スタッフ、いわゆる「高畑＆宮崎」もの、という……。

で、まず最初は『未来少年コナン』。構成は、ＴＶアニメのそれではなく、完全に１本の大長編（全26話、13時間！）としてつくられている（だから13時間ぶっ続けで見るのが正解）。いまをときめく人気監督、宮崎駿の初監督作品であり、ひとつの頂点でもある。それ以前にやってきたこと、その後の宮崎作品でやったこと、そのほとんどの要素がこの作品に入っている。本放送のときは毎週ＴＶの前にかじりついてカセットテープにセリフを録音し、再放送で友だちの（そのころまだ高級品だった）ビデオを借りて全話を録画し、デッキも持ってないのにＬＤで買い揃えたりと、個人的にもいちばん熱心に見たＴＶアニメである。まさに、ＴＶアニメの最高傑作であろう。

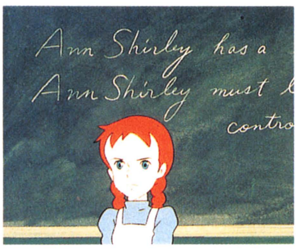
で、その宮崎駿の演出術の師匠にあたるのが高畑勲。宮崎がメインスタッフとして参加した高畑作品を通して宮崎はアニメの演出術を学んだわけ。『ハイジ』や『アン』といったいわゆる名作ものは、高畑演出の凄みを感じさせる、ＴＶアニメのひとつの頂点だ。(でもなぜか『三千里』は第１巻しか出ていない……)

最初の『ルパン三世』（後半、演出として高畑＆宮崎が参加した）や『ガンバの冒険』、それぞれすごくおもしろくて、書き出すときりがないんだけどスペースが……。

とにかく、見るべし！見て絶対に損はしない。



▲理屈抜きで楽しい『ガンバの冒険』。ダイナミックな出崎統演出がさえる！



▲『赤毛のアン』映像化されたもののなかでもピカ一だろう。実写映画が公開中だけど、高畑版を越えているか、どうか？



▲『旧ルパン』……じゃないな、この写真は

きしかわおさむのこれを見ろ！

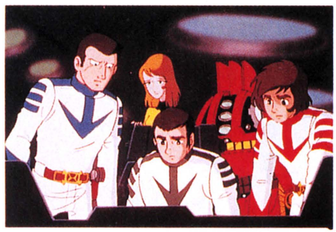
最近ボクは“おじさん”呼ばわりされることが多い。いーの、どーせ、勝手なコト言ってれば、シクシク。

というわけで、古いと言われようと、昔のアニメ作品をオススメしちゃうのだ。だって、最近のアニメでオモシロイのは『悪魔くん』と『グランゾート』くらいなんだもの。

さて、最初にオススメするのは、あの『宇宙戦艦ヤマト』だ。もちろん第一作昭和49年に放映された作品ね。

あのと書いたのは、多かれ少なかれ、ヤマトというと“青春の過ち”とか、“昔のことは忘れましょう”とか言う人間が多いからだ。ヤマトがブームになったのは、昭和53年ぐらいだったけど、その時のファンの熱狂ぶりは、そりゃぁもうスゴイものだった。ＴＶでは続続と特番をやるし、劇場に徹夜組は出るし、アニメ専門誌は創刊されるし、ありとあらゆるメディアが、ヤマトとアニメに染まっていた。ブームに踊らされてファンになった人もいるだろうけど、本当にオモシロクなければ、ああはブームが続かなかったハズだ。

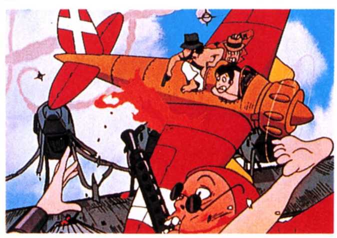
反射衛星砲などのメカや、手に汗にぎるストーリー展開、息づまる攻防戦など、今、鑑賞してみても十分再見に



◀これだけ次回が待ち遠しい作品も珍しかった『宇宙戦艦ヤマト』



▶岸田今日子、広川太一郎など、声優陣も芸達者ぞろい『ムーミン』



◀飛行機マニアには、たまらないエピソードだった「死の翼～」

これを見ろ!

最近、OVAが面白くないという君。ビデオアニメはOVAばかりじゃないっ。本誌が誇るライター3人が、ビデオで見られるTVアニメの傑作を教えるぞ。

値する。今のOVAやTVアニメに欠けているモノが、色色とつまっている傑作です。

さて、次にオススメするのは『新ルパン三世』の中から「死の翼アルバトロス」「さらば愛しきルパン」のカップリングだ。アクが強かった旧ルパンに対し、こちらは洗練された都会的センスが持ち味だった。中でも「さらば〜」は、最終回だけあって、すべての部分（脚本、演出、作画）において、TVアニメのワクを越えた完成度だった。特に最近のつまらなかったルパンシリーズしか観たことのない人は驚くことは請けあいの出来。

最後は『ムーミン』。今、なぜムーミンかと聞かれても困る。とにかく、あなたに将来、子供が生まれて、まず安心して観せられる作品ですと言い切る自信はある。もちろん、やさしい物語の中に教訓や示唆が入っており、考えさせられると書いてしまうこともできるが、この作品は、そんなムズかしく考えることはない。単にひと言、オモシロイだけなのだ。それだけだけど、そこが魅力。

やまざき拓のこれを見ろ！

日曜日というと、夜の6時から8時まではテレビにクギづけであった。30分ごとに『竜の子系アニメ』→『サザエさん』→『東映系アニメ』→『カルピス名作劇場』といった、まさに黄金のアニメタイムである。もう10年以上も前の話だが、中でも印象に残っているのが『アルプスの少女ハイジ』。名作シリーズの初期の作品だ。

大自然の中でのびのび暮らすハイジの姿はとても無邪気で、それをとりまくキャラたちも生き生きと描かれている。杉山佳寿子さんの、空を突き抜けていくようなあのハイジの声が今でも耳に残っており、あれこそがアルプスの大自然の魅力を引き出していたのだろう。その他のキャストも豪華メンバーで、しっかり脇を固めている。

昭和40年代後半の作品ではあるのだが、それを感じさせない質の高さ。まさに「名作」と呼ぶにふさわしいと思うのだ。

さて次、月並みかもしれないが『宇宙戦艦ヤマト』。これはもう、アニメ史上に大きな足跡をいくつも残した作品だ。

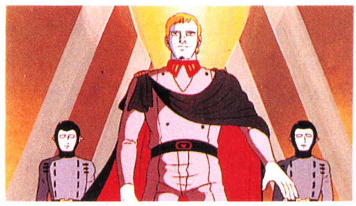
キメの細かなSFの設定はもちろんのこと、ストーリーテーマ「愛と友情」（だよな！）の前には、いかなる邪神も無力なのである。1つの「時代」を築き上げた、まさにエグゼクティブ的存在なのだ。

逆に言うと、時代色が強く出ているだけに、絵柄的には古さを感じずにいられない。まあこれは仕方ないとして、この大河SFが後世に残した影響は大きい。アニメが単なる「テレビマンガ」から“映画”へと展開するキッカケとなったのだから。

もう1つ、“時代”を語るべくした『ヤマト』クラスのパワーのアニメというと、やはり『うる星やつら』である。マニアの間では「ぴえろ」時代の作品の評価が高く、ディーンに移ってからは絵的には向上したものの、原作のパワーに比例してイマイチパンチに欠けていたみたいであった。

他にもまだまだあるけど、余裕がないので今回はこんなところで。


▲「おじいさーん」の声が焼きついている！


▲アニメ黄金文化の象徴でしょう、この作品は!!

DATA



●『未来少年コナン』全7巻バンダイ①〜⑥各12238円⑦8568円(税込)



●『アルプスの少女ハイジ』 全13巻 バンダイ 各9538円（税込）



●『赤毛のアン』 バンダイ 全13巻 各9538円（税込）



●『ルパン三世』 バンダイ 全6巻 各9476円（税込）①⑦は別価格



●『ガンバの冒険』 JHV 全13巻 各9800円（定価）

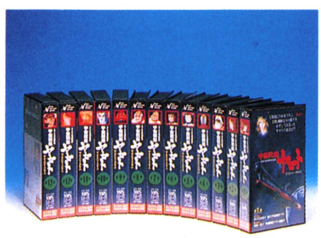


●『ムーミン』 バップビデオ 全26巻発売予定 各3800円（税込）



●『うる星やつら』 キャニオン 全10巻 各6800円（定価）


●『新・ルパン三世 宮崎駿編』 バンダイ 各9538円(税込)演出／宮崎駿（照樹務名義）


●『宇宙戦艦ヤマト』 JOV 全13巻 各4326円（税込）

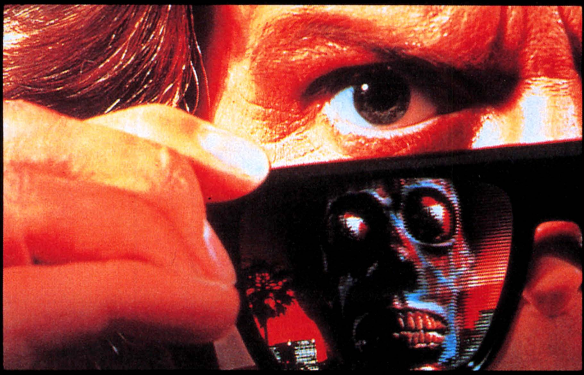
※『ヤマト』は全巻セット販売もあります。56238円(税込)

空想科学電影館 其の十

『ゼイリブ』早くも登場

きしかわおさむ

3年ぶりに会った友人に子供が生まれており、すでに2歳半と聞かされてビックリ。年が経つのは早いものだと実感。







●日本でこそ、あまりヒット作がないジョン・カーペンターだが、全米興行成績で1位をとった実力作、それが『ゼイリブ』だ。主演はプロレスラーのロディ・パイパー（全米プロレス界の無敗の帝王)。スタッフは、プロデューサーに『ザ・フォッグ』のラリー・フランコ。撮影が『ロマンシング・ストーン』のゲイリー・B・ギャップ。音楽がジョン・カーペンター自身とアラン・ホワース。メーキャップマンが『ビートルジュース』のフランク・カリッセと、カーペンター一家大集合で作られている。

宇宙人の造形が、いかにもカーペンターらしい作品だ。ポニーキャニオンよりレンタル&発売中。



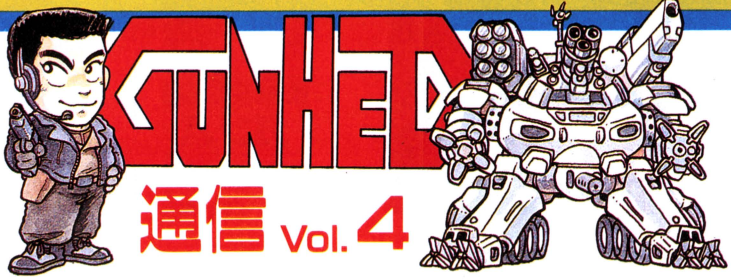
●96分　カラー・HIFIステレオ　14800円（税込）

ジョン・カーペンターという名前を聞いて、ニヤリとする人は、かなりの映画マニアだ。一般的には『遊星からの物体X』が有名な人だけど、『ニューヨーク1997』や『ハロウィン』で多くの固定ファンを獲得した監督だ。

さて、そのカーペンターの最新作が、この『ゼイリブ』だ。現代社会で密かに進行する宇宙人の侵略。彼らは人間と見分けがつかない。しかし、特殊なサングラスをかけると、その正体が見破れる。ふとしたきっかけから、そのサングラスを手に入れた主人公は、孤独な戦いを開始するのだった…。という物語で、先月紹介した『新・宇宙戦争』に似たサスペンススリラーになっている。しかし、そこはカーペンター、一筋縄ではいかない展開になっている。

一見、ありふれた侵略モノの体裁をとりながら、知識階級であるヤッピーを皮肉ったり、今時珍しい、単純明快バカそのもののキャラクターを主人公にすえてみたり、いろいろ楽しませてくれる。いわゆる超大作ではないのだけど、結構楽しめちゃう作品です。

それにしても、人間に化けた宇宙人を見破るサングラスという設定で、『シルバー仮面』を想い出すボクは、①年寄り。②特撮オタク。③『ミラーマン』を観てなかった。のどれでしょう？



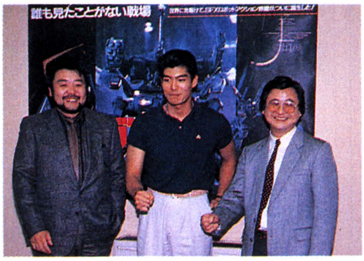
GUNHED 通信 Vol. 4

『ガンヘッド』試写にマニアックなライターが大挙、集合！

いよいよ、公開が始った『ガンヘッド』の完成記者会見が、6月12日東宝本社で行われた。出席者は監督の原田眞人氏を筆頭に、特技監督、出演者と、ズラリ勢揃い。完成したフィルムの試写の後、活発な質疑応答が交された。その内容は紙数の都合で掲載できないが、試写に参加したライターは、映画の感想を、こう語っていた。

「本編と特撮画面の違和感がないのに驚いた。またサウンドや音楽もいい、これはちゃんとした映画館で楽しむ作品だ。恐らくビデオでは迫力が出ないだろうナ」

試写に参加した他の人々は、外国映画と見違えるばかりのオープニングとホメる人あり、話が少し分りずらかったという人ありで、マニアックな意見が多く交わされていた。



▲左より原田監督。主役の高嶋政宏。川北特撮監督



◀サントラアルバムはファンハウスより発売中。3008円（税込）

ロゴイラスト／ふじたゆきひさ

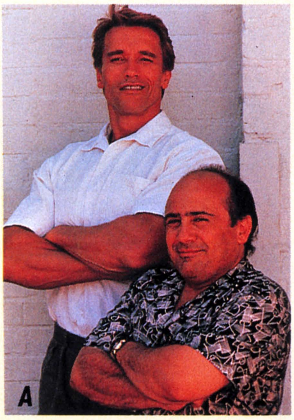
撮影／吉田勝彦

♠と♥のMovie Column

銀幕見聞録

♠＝性別男。A型。年間300本映画を見ることが目標の映画青年。
♥＝性別女。O型。ホラーも香港映画も、楽しければ何でもOKのミーハー映画娘。
毎月、2人で試写室へ潜入。ズバリ本音でおすすめ作品を紹介するゾ。

今月の封切り作品を本音でトーク


A
◀「D・デビート㊨とA・シュワルツェネッガー。もちろん、右が兄貴よ」♥「デビートのツッコミが笑える」♠


B
▲「恋人役のケリー・プレストンに注目」♠


C
▲「兄貴が車泥棒とも知らず、エイッと持ちあげる弟」♥

おかしな双子が35年ぶりに再会して…『ツインズ』

♥「どう考えたって、双子に見える？　この2人。笑えるわよね〜っ」(写真A・B・C)
♠「アーノルド・シュワルツェネッガーとダニー・デビート。この組み合わせの妙がウリ。でも、それだけかも」
♥「35年ぶりに2人が再会するのだけど弟は頭脳明せきで純真で力持ち。でも兄貴はチビでハゲでイカサマ師で……」
♠「兄貴に短所ぜんぶ、弟に長所がそっくり遺伝という発想はユニークだけど、どーもシュワルツェネッガーがIQ高そうには見えない」
♥「でもシュワちゃんて、喜劇もなかなか似合うじゃない。私、好き！」
♠「やっぱり彼には『ターミネーター』みたいな役をやってほしいナ」
♥「私はドジな役のほうがキマリだと思う！」


E
▲「野次馬根性まる出しの住人のおじさんたち」♥


D
◀「『ビッグ』のT・ハンクス。ホントにフツーの人なのだけど、妙におかしくて、今No.1のコメディアンですっ」♥

快調T・ハンクス『メイフィールドの怪人たち』

♠「平凡なサラリーマンのトム・ハンクスが奇妙な隣人のおかげで、どんどん変になっていく過程がおもしろいネ」(写真D・E・F)
♥「近所の仲間と、探偵ごっこみたいに、隣人の様子を探るじゃない、なかなか実態がつかめなくてね。やっぱりT・ハンクスって軽いタッチのコメディが似合うのよね」
♠「だから、点も甘くなるわけ？」
♥「(ムッ) でもキャストがそれぞれ適役じゃない？　B・ダーンの狂気っぽい住人とか」
♠「ジョー・ダンテらしさがあるね。妙に大ゲサな部分とか、ドタバタ調のところ。ラストにちゃんとドンデン返しも用意されてるし」

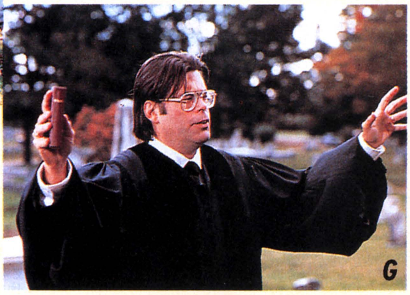

F
◀「近所の高校生たちも、大騒ぎ。悪ガキ役がピッタリのC・フェルドマン」♠

不思議な味わいのホラー『ペット・セメタリー』

♥「一度死んだ人間がゾンビとなって生き返るのだけど、それが自分の子供だから…」(写真G・H・I)
♠「恐くはないが、悲しい。そんな感情が良く出ている。S・キングらしい、不思議な味わいのあるホラーだね」


H
◀「原題は『ペットのお墓』。猫も名演技」♥


I
◀「この生き返った息子が、かなり恐いんだ」♠


G
◀「S・キングがノリまくって、牧師役で出演。この人も結構出たがりみたい」♥

ツインズ

優秀な男性6人の精子を混合し、人類史上最も優れた人間を誕生させる極秘実験。結果、双子が生まれたが、兄には全員の短所が、弟には長所がそっくり遺伝してしまった！／松竹洋画系で8月5日から公開予定。

メイフィールドの怪人たち

平穏な住宅地メイフィールドに、不気味な一家が越してきた。1カ月たっても姿も見せず、夜中には家から地鳴りのような轟音が！　隣人たちは秘密を探ろうとするが…／7月下旬より松竹洋画系にて公開予定。

ペット・セメタリー

そこに埋葬したものは、必ず生き返るという伝説の墓地。事故死した娘の猫をそっと埋めたルイスは甦った猫を見て驚愕する。彼は交通事故死した息子を甦らそうと…／松竹洋画系にて8月中旬より公開予定。



裏時空戦士
やまざき拓の

OVAシンドローム



▲映像的な完成度も高い。ＯＶＡもホント、捨てたもんじゃあ、ないのだ

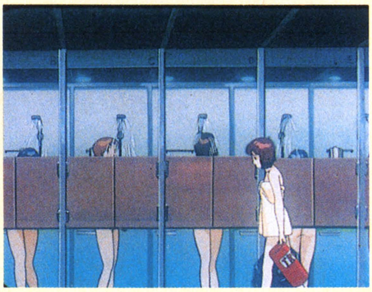
ソニーのVHS再生専用デッキを買ったのだ。これがなかなか便利で、レンタルライフを満喫中！　──しかしテレビは以前にも話した、昭和53年モノ。最近ピントが合わなくなってきた。

トップをねらえ！

先に試写会に行ってきた某氏に尋ねると、「もうスゴイ！　ホント!!」と熱く絶賛する。観ないことには何がどうスゴイかわからないので、1・2巻ぶっ続けで、腰を据えて観ることにした。本誌でもコーナーがあるだけに、ハンパな観方じゃ済まされないし。

1時間経過。──さめやらぬ余韻。テープは自動的に巻き戻される。……激しすぎた!!スゴすぎた!!　まさに「1本のドラマを見た」といった感じ、いや、それ以上のものが頭の中をかけめぐっていた。

ミサイルやレーザーがビシバシの「やっつけシーン」も当然ド迫力なのだが、その戦闘の流れの中での、こちらの憶測に反した「ハプニング」（不意の敵襲など）がたまらない。観る側を安心させてくれないのである。そして最後の最後でホッとさせてくれるという、こちらの興奮をあおり立ててくれるような展開に必ずなっている。ここがまずスゴイ。



▲しっかりとした構成が、ドラマをますます盛り上げる。ＯＶＡ史上に残る傑作といって、いいだろう

しかし、この作品で最重要テーマはというと、不肖私の思うところでは「時間の構造」であろう。「ウラシマ現象」──地球と宇宙との時間の流れのギャップのため、宇宙から地球へ帰還すると、時代の流れから自分がとり残されてしまう。これは全編を通して記されているテーマであり、2話では数秒のズレが数カ月に……というものだったが、6話ではこれが1万年以上（！）という、気の遠くなるような時間になってしまった。もはや友人の安否ではない、人類は存在しているのか!?という不安。そして「オカエリナサイ」──地球は温かく迎え入れてくれたのだった。

5話で見せてくれた、コーチとおねえさまの、ある愛の詩。そして　話のモノクロ・劇場サイズ（これが静かに、そして熱く流れるストーリーに合っている！）。ノリコの好演も輝いていたし!!　ＯＶＡ史上に“でんっ”と大きな足跡を残した作品ではないだろうか。



▲ドラマがしっかりしているから、キャラも活きる



●『トップをねらえ！』全3巻　ビクター音産（LDはバンダイ）各50分　9800円（税込）製作／ガイナックス

Newtype 攻略日誌㉞

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

白魔術や黒魔術、悪魔ブームはまだまだ続く。ＮＥＷＴＹＰＥ９月号巻頭特集はドドーンと応募者全員プレゼントもついてる魔法大特集。いよいよ10月号から現場復帰が予定される永野護先生のアメリカ旅行記&ＦＳＳロングインタビューのほか、衝撃の長期連載・大貫健一先生のコミック『妖刀伝』もスタート！　ちょっと悲しいけど北崎拓先生の『エンジェルコップ』は見応えタップリで最終回。今月もＮＥＷＴＹＰＥは行け行けだあぁ!!



ＮＥＷＴＹＰＥ９月号は「天空戦記シュラト」人部衆ポスターがふろくについて定価410円で好評発売中！

'89.6月 アニメーションビデオ 月間Best10

順位	得点	タイトル	発売元
1	10,235	鎧伝サムライトルーパー外伝 VOL.2	CSG
2	6,920	機動戦士ガンダム0080 VOL.3	バンダイ
3	4,580	風魔の小次郎　第1巻	CSG
4	4,380	ムーミン　VOL.0	東北新社／VAP
5	4,120	風魔の小次郎　第2巻	CSG
6	3,215	鎧伝サムライトルーパー外伝 VOL.1	CSG
7	2,930	クラッシャージョウ 最終兵器アッシュ	VAP
8	2,050	ムーミン　VOL.1	東北新社／VAP
9	1,320	ムーミン　VOL.2	東北新社／VAP
10	600	それいけ！アンパンマン　12	VAP

6月1日～30日オリジナル・コンフィデンス調査

小川範子のおっこらせ日記

夏バテ防止の対策ならおまかせ



あと5日で16歳を迎える小川範子です。みなさん、いかがお過ごしですか？　もう10代もそろそろ終わりですね。本当に月日が流れるのは早い。このままでいくと、あっという間に20歳過ぎちゃって、誕生日も「おめでとうございます」じゃなくて「ごしゅうしょうさま」になっちゃう。

今日ようやく『夏色の天使』の撮影が終了しました。いちおう主役ですし、出番が多いってこともあって、今回の撮影はなかなかハードでしたね。みなさん、しっかり毎日見てくださいね！　これまでは、ドラマのお仕事にかかりっきりで、地方でのお仕事にしばらくごぶさたしてましたが、学校ももうすぐ夏休みに入るし、いろんな地方に出かけると思いますので、そのときはよろしく。



▲「夏色の天使」のドラマ＆新曲発表会。ふりつけだって、だんだんサマになってくるぞ！

ご存じの方も多いと思いますが、とにかく私は夏が苦手。東京の夏ってベタベタジメジメでイヤですね。最近、朝起きたときに、ベタベタしてると、もうそれだけで気嫌が悪くなっちゃうんです。「チェッ、今日も暑いぞ！」って。蚊はいるし、ゴキブリは飛ぶし。私はヘビにはさわれるんだけど、ゴキブリだけはどうしてもダメ。大さわぎしちゃう。家にいるときは掃除器で吸っちゃうんですけどね。最近のクリーナーは、ゴミパックみたいになってるからそのまま捨てちゃえるでしょ。あとどうしてもイヤなのがナメクジ。昔は平気だったんだけど、小さいときに友だちが口の中にナメクジを入れちゃったんです。そしたら口の中がバーッとはれて、ブツブツに……。どうですか？　少し涼しくなりません？　それ以来、ナメクジ見るとゾーッとしちゃう。まぁヘビにさわれるって言っても、ヒョイとつまめるくらいで、抱いて寝るってわけじゃありませんから。それにヘビってすごく独特のニオイがするんです。生臭いような、人間を殺したような…。

なんだか気持ち悪い話になっちゃいましたね。じゃここで、小川範子特製、夏の食欲増進ワンポイント講座！

しょうが、ありますよね？　紅しょうがとかじゃなくて、ナマのままのしょうが。その皮をキレイにむいて、細かくせん切りにしてください。できましたか？　細かいせん切りしょうがをホカホカご飯の上にのっけて、おしょうゆをかけたら、ハイ、できあがり。どうです？おいしいでしょ。これは谷本家の秘伝。しょうがの辛さが、食欲増進にいいでしょ。私も夏バテ気味になると、こうやってご飯を食べてます。それに、しょうがって殺菌効果があるから、体にもいいと思いますよ。

夏のいいところは、スイカが食べられることだけ。スイカ大好きなんです。昨晩もひとりでたくさん食べたら、ドラマのスタッフの方に「ののちん、カオがむくれてるよ」って言われちゃいました。私の役は野々香というので、最近は“ののちん”と呼ばれてます。プールの授業がないのはうれしいけど、友だちにプールに誘われてるんです。みんな、私が泳げないって知ってて誘ってるんですよ。どうしようかなー。

今日、これから髪を切りに行きます。おかっぱくらいになると思います。コンサートが終わったら、バッサリショートにしちゃいますからね！　楽しみにしていてください。

コンサートは私がまだ曲順を決めてないので、演出家の方もデザイナーの方も何もできなくて、困ってるんです。がんばらなくっちゃ。今年もやはり全力投球で。それから昨年よりチケットが高くなってしまったので、消費税分もがんばります。ぜひ来てくださいね。



◀アルバム「そのとき」。レジャーのお供に寝苦しい夜の子守唄にと、使い道たくさん

夢みる16歳　範ちゃんとの夢のイベント！



読者通信

15歳最後の範ちゃんです。『さんまのまんま』にも出演したり（8月中旬放送予定）『夏色の天使』はあるしで、今年の夏はビデオテープ代がかかって大変。範ちゃんも16歳になることだし、来月から「おっこらせ日記」もちょっとだけイメチェンする予定。よろしく。

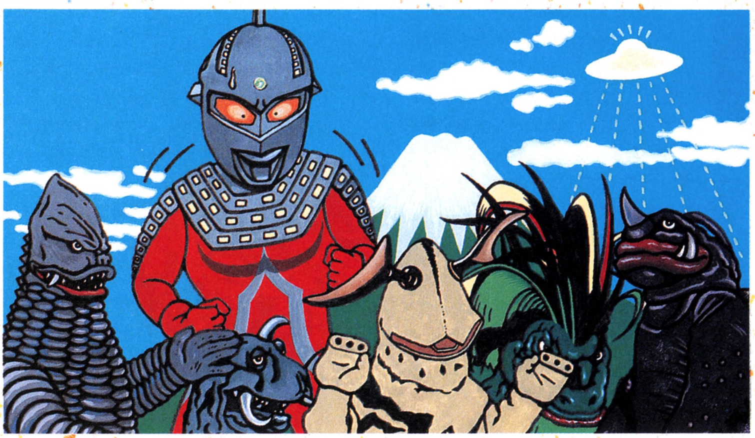
今月の課題は「範ちゃんにやってほしい夢のイベント企画書」で。運動会やハイキングじゃなくて、もっとザンシンなものを考えてくれたまえ。もちろん自由課題でもよし。コンプティーク編集部「夢みる範ちゃん」係まで。生写真あげます。今月のラッキー野郎は松中聡一郎、前多裕史、豊福誠二、御園生真樹、神倉靖、松島宏、他14名さま。大切にするように。

夏休みの昼下がり、毎日範ちゃんに会えて、幸せだよね。

撮影／江尻宏明

イキなカントク 實相寺昭雄の ナメてかかれ!

今回、私(河崎実)は感激で胸がふるえているのだ。どうしてったって、監督じきじきに『ウルトラセブン』で果たせなかった夢を私にやってくれという訳。絶対やるッスよ、監督!!



イラスト／塩見正一

見果てぬ夢のはなし

イコちゃん大王（と、勝手に呼ばせてもらうが）河崎実が、かつて『ウルトラセブン』で、台本をつくってやらなかった「宇宙人15＋怪獣35」のことを、しきりと知りたがる。

そこで、古い準備稿をひっぱりだしたついでに、少しそのことを書いておこう。

怪獣ものをやっていると、ときどき、やけくそな気分になることがある。どうしてそんな気分になるのか。えーい、どうせ嘘八百をやっているんだ、ならば景気よく出鱈目をやってみるか。ドラマなんかくそくらえ、って気分だろうか。『ウルトラマン』で、怪獣供養をやったり、重いだけのスカイドンをやったときも、そんな気分に近かった。『セブン』のあたまの方で二本とって、しばらく普通の恋愛ドラマや時代劇をやって円谷プロへ帰ってみたら、満ちゃん（監督の満田穧さん）だけは頑張っていたけど、何か荒廃した空気が漂っていた。故郷へ帰れば草ぼうぼう、という感じである。

『ウルトラQ』からずっとつづいた特撮ものにスタッフが疲れてることもあったろう。毎回毎回金食い虫のような特撮ものだから、プロもやりくりに四苦八苦、仕事が雑になってることもあった。

そこで、上原正三さんと相談して、景気づけに怪獣総登場、顔見せ興行、町内総出の盆踊りをやろうじゃないかということになったのだ。これが、やけくその気分という奴さ。

脚本家の上原さんは、今も東映の特撮ものなんかで健筆をふるっているが、金城さんと一緒に円谷プロの文芸部を支えた人だ。地味だし、シャイだから、自分で目立つのを嫌う人だが、鋭い観察眼をもった人である。ウルトラ・シリーズなどでも沢山傑作を書いている。

その「宇宙人15＋怪獣35」だが、宇宙パトロール中に他の隊員からはぐれたダンが、バルタンと出会うところからはじまる。セブンに冒頭から変身していて、バルタンを追跡しているシーンがトップだが、バルタンは地上で退治された怪獣数体を手下にしている。セブンは一旦敗れ、ダンとなって地上に戻るが、どうやらこの異変は、地球滅亡のノストラダムスの大予言と関係があるらしい。ぞくぞくと、富士山のあたりに怪獣が出現する。レッドキングも、ペギラも、ザンボラーもいる。正義の怪獣ピグモンが地球防衛軍にもらした情報によると、地球征服を目論む宇宙連合軍によってあらゆるウルトラ怪獣が蘇生させられたらしい。これだけの宇宙人＋怪獣に襲われては、東京も瓦礫の山だ。最後の手段は、怪獣をもっと凶暴にして、共食いさせてしまおうということで、これはピグモンの入れ知恵だ。そこで興奮剤を怪獣たちの上からふりかける。天地がひっくり返りそうな弱肉強食の世界になった。あわてた宇宙人たちにも抑えがきかない。入り乱れての怪獣タッグマッチ。

そこでセブンが登場して、残った怪獣をやっつけようとするが、逆に倒されてしまう。

残った五大怪獣というのは、レッドキング、ペギラ、ジェロニモン、ネロンガ、エレキングだった。この五大怪獣の選択を、諸君はどう思う？　上原さんとぼくは、こいつらがウルトラの最強軍団と思っていたのだ。

しかし、ここまで話がすすんだが、セブンが倒れて収拾がつかない。そこで、調子よくラストに、新作の最強怪獣ゴードを登場させ、五大怪獣を蹴ちらすエンドにした。このゴードは、金星から来る黄金に輝く大怪獣で、たしか池谷くんのデザインもあった、と記憶する。

いやあ、この顔見世巨編はやりたかったなあ。これがＮＧになったのは、お金と時間がない、という単純な理由だった。それに、五十体もの縫いぐるみは、改造したり、壊れたりして残っていなかったのだ。

いろいろとウルトラで夢を見たが、まだウルトラを恋しく思うのは、こんな夢も見たかったからさ。わかってくれるかな、イコちゃん大王くん。

阿呆な夢だけど、君が実現してくれるかい。

CORDINATE／MINORU KAWASAKI　LOGO ILLUST／YUTAKA KONDO

VIDEO

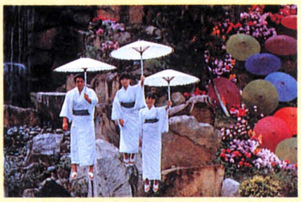
これで、君の一生（死後も）安心だ

生命保険のＣＦなど、入ればもう安心みたいなことばかり言っている。たしかに、保険に加入していれば、遺族はとりあえず経済的には安心だ。しかし、死んじゃう本人はやっぱり死んじゃうわけで、保険に加入していようがどうしようが、死ぬのは恐いもんである。

では、なぜ死ぬのが恐いのか？　それは死が未知だからである。死んだらどうなるのか、だれも知らない。

しかし、もし人が死後の世界を知っていたら？　しかも、そこが何とも知れんすばらしい（淀川長治調）世界だとしたら？　死は、もう恐怖の対象ではありえなくなるだろう。

そして、その死後の世界を描いたのが、ご存じ、丹波哲郎の『大霊界　死んだらどうなる』だ。この話題の映画が今度、半ば当然のようにビデオ化された。映画館で見逃した人も、これで安心することができる。もちろん内容を信じればの話だが、“信じる者は救われる”というではないか。信じよう。



▲魂の修業が足りず、生き返る人々。死んだ気になって、頑張ってほしいものである



▲死後の世界は、いたって荘厳だ。まったくすばらしい



▶『丹波哲郎の大霊界　死んだらどうなる』　学研　16480円（税込）　カラー　ドルビーサラウンド　97分

GOちゃんの似顔絵男爵



似せようとする努力も大切。しかし

この原稿を書いている今は梅雨まっただ中で頭の中までカビが生えそうなうっとうしさですが、投稿のハガキは結構たくさん来ていてやはり若人はパワーがあるなあと思うわけですが…と言うような文章は皆さん不快に感じると思います。似顔絵などというものも同じではないでしょうか。だらだらと線ばかり多くして描いてみてもそれは自分の「まだ完全に似てない」という不安を他人に見せるだけでちっとも楽しい絵にはなりません。今月の男爵はそういう意味でだるまのたてごと君を選びました。確かに中村由真ってこういうイメージあるよなと、ハガキを選ぶ手を止めさせました。佳作はヘメレロ君。似てないけど髪の毛の表現が芸術していて何か変でした。

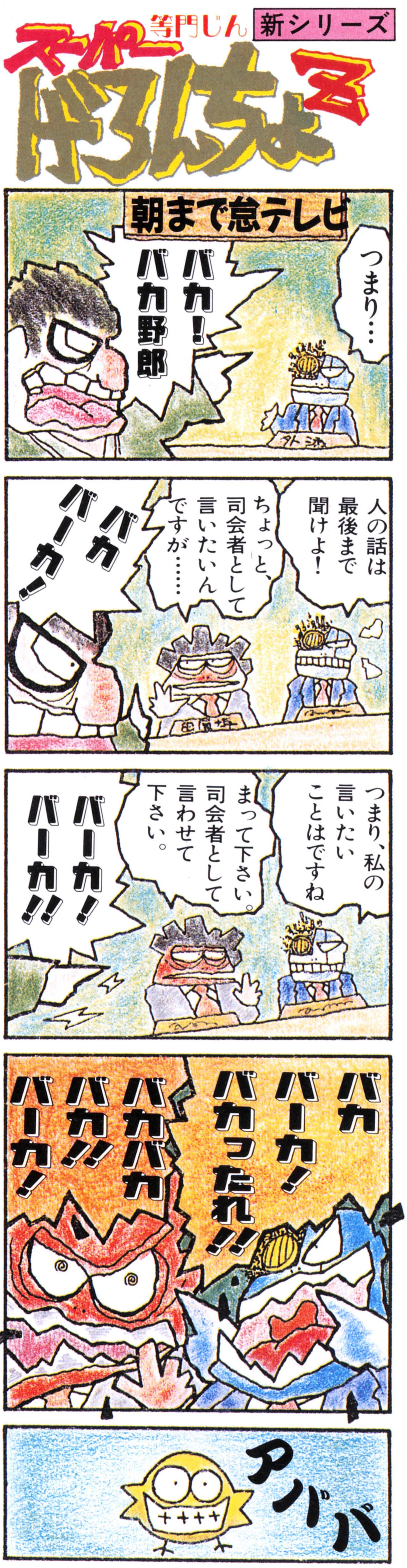


◀PN・だるまのたてごと（徳島市）の、栄えある男爵受賞作。思いきった作品である　㊓



▶PN・ヘメレロ（夕張郡）の佳作。はじのデータ（?）が何を意味するのか、さっぱりわからないのであった　㊓

業務連絡　いつもボツになっている諸君、もうひと息だ。男爵受賞者諸君も、いくたの試練をくぐり抜けてきている。毎月のGOちゃんの助言を読み、頑張れ!

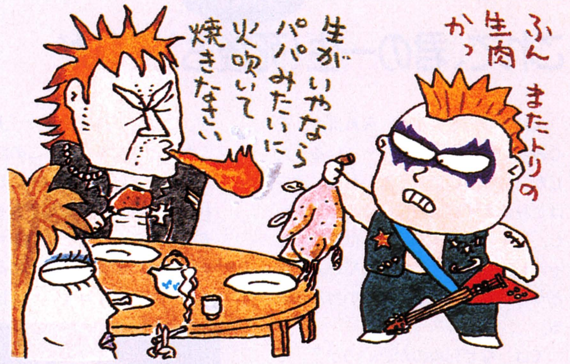


←おいおい、連載3回目で新シリーズだと？　どこが違うんだ!?　おい!!

小田嶋隆の

新妖怪百物語

ベビメタの巻



君には、将来への夢があるだろうか？
夢を持つことは、とてもすばらしいことだ。
しかし、夢はやがて怨念となり、そして…。

バンドをやる青少年が増えている。

私が住んでいる街にも、ギターをかかえたヘビメタ・ヘアの兄ちゃんたちが、うじゃこらうじゃこらと歩いている。

そして、なぜか、彼らは一様に機嫌が悪い。「ざけんじゃねえよバリア」を周囲2メートルに張りめぐらして、唾をペッペッと吐きながら、彼らは、街を行く。

なぜだろうか。

どうして、彼らはいつも、ムカついて、ふてくされて、トンがっているのであろうか。

理由は、たぶん、2つある。

ひとつ目の理由は、彼らのファッションにある。つまり、愛想の良い笑顔とか機嫌の良い態度とかは、どうあっても、ヘビメタの服装および髪型に似合わないのだ。であるから、彼らは、機嫌の良い時でも、決して白い歯を見せない。また、仮に歯を見せたとしても、それはヤニ色をしているのである。

もうひとつの理由は、売れないことだ。彼らは、メジャーになれないでいることにムカついている。しかも、先の見通しも、明るくない。セコいバイトでスタジオ代を支えながら、ギターの練習に励んで、コンテストに応募して、落ちて……また応募して、また落ちて……じきにトシ食って、30になって……それでジ・エンドだベイビー、どうせ、そんなもんさ畜生！……というわけで、彼はいよいよ世の中を恨み、生活を憎み、人間を呪うのである。

さてしかし、ある人間の挫折は、その息子の代になって実を結ぶことがある。たとえば、挫折した野球選手である星一徹は、その息子、飛雄馬に対して鬼の野球教育をし、その結果、飛雄馬は、見事に巨人の星となったのであるが、こういうケースは珍しくない。たとえば、ベートーベンのおやじは、売れない音楽家であったし、ピカソのおやじは、売れない絵描きであったし、オレのおやじは、半端な呑んだくれであった。

ここまで言えばもうおわかりになるだろう。売れないヘビメタ野郎も、年がたてば、バンドのキーボードのねえちゃんあたりと結婚して、家庭を持ったりする。で、じきに、子どもができる。この挫折したヘビメタ両親から生まれてくる赤ん坊が「ベビメタ」である。

「ベビメタ」は、両親の怨念を背負って生まれてくる。そして、その怨念の化身として成長して行くのである。

当然の展開だが、「ベビメタ」の両親は、息子をロックの星にするために、鬼となる。まず胎教の音楽にヴァン・ヘイレンを聞かせまくり、生まれるとすぐに髪を染めてしまう。1歳の誕生日にウクレレを持たせ、3歳の時には、もみじのような手にフライングVを握らせる。5歳になると、野外ステージ練習が始まる。「ベビメタ」は、12月の寒空の中で、32連符の速弾きがこなせるようになるまで、家に入れてもらえない。しかも、リフのフレーズがイモだと、メシは抜きである。

こうして、「ベビメタ」は、ロックの権化となって行く。態度はあくまでもふてぶてしく、考え方はひねくれ、笑う時だって決して口をまっすぐにはしない少年になるのである。

「もうロックロボットはいやだ」

と、反抗期を迎える頃に、そう考えることがないわけではない。が、体に染みついてしまったロックの血は、決して拭うことができないのである。

ここまでのところで、別にこんなヤツ恐くもないじゃないか、と思った読者もいるかもしれないが、あんたは甘い。「ベビメタ」は、日常会話から寝言まで、全部ボリューム右いっぱいのシャウト、という男なのである。しかも、火を吹いたりニワトリの首を切ったりというステージパフォーマンスを、あらゆる場所でやるのである。たまらんではないか。

おいノッコ！　子供生むなよ！

イラスト／中野豪

JOT 全日本オナペットTOP40選考委員会

吊端撃彦のオナニー放談

小野、伊藤、牧本、宇宙3美女そろいぶみ!!

うごおおーっ暑い!!　耐えきれないよな暑さである。だが諸君、私吊端はこんなときほど普段の4倍ぐらいせんずりをこくのである。なぜなら吊端の部屋にはクーラーというものがない。そのため日常程度の回数では、



▲牧本千幸『超少女ちゆきが行く』(宇宙企画)伊藤さやかとウリ2つである。ちっとこっちのが胸がデカいとゆーだ

暑くて暑くて眠れない。せんずりを多くこけば、疲れてぐっすりと眠れるという次第である。眠れぬ夜にはせんずりを……安あがりな安眠法であろうが、フオッフオッフオッ。んなわけで、今月のチャート解説である。

まず1位の小野由美。あいかわらず清純派は強い。ロリコン美少女ファンの目を一手に引き受けて頑張っているが、いかんせん清純すぎて、吊端は妄想が働きにくいのであるが諸君はどうか。むしろ今月2位に急浮上の鮎川真理ぐらいくずれたフンイキがあると、オナニーもＳＭもズビズバ想像ができて、なかなかにこきごろなのである。同じく今月は宇宙企画がいかにも好きそーな美少女・伊藤さやかと牧本千幸がチャートインしているが、両者とも若くて可愛いだけで、いまひとつ太ももの色気が欠けているではないか!!



◀伊藤さやか『お兄ちゃんごめんね』(宇宙

鮎川のブリブリの太ももを見よ。これこそがスケベ、これこそがオナペットたるものよ!!　といいつつ、小野由美の未成熟なケツでも、思わずこいちゃったりするんだけどの——っ。

今月	先月	TOP10 GAL
1	1	小野由美
2	6	鮎川真理
3	3	椎名このみ
4	8	中村由貴
5	初	伊藤さやか
6	2	御堂静
7	4	日向まこ
8	初	牧本千幸
9	7	直木亜弓
10	5	小森愛

ルーンワース倶楽部

祝OPEN！

コミックの連載も開始早々にして、なかなかの好調。年末にはゲーム版の登場もひかえ、『ルーンワース』の人気はこれから、ますます上がりそう。そこで、ファンのみなさまとの交流の場の登場ってわけ！　早くも読者のイラストが届いていまーす。みんなもどんどんお便りちょうだいね！

「RW」ファンレター第1号認定!!
これからも応援よろしくね♥



岩手県／遠藤暢子

▶どーんとハデな力作にびっくり！　いやー、励みになります！

2カ月連続大増ページでお送りしている『RW』、楽しんでいただけてるかな？

この倶楽部は、読者の声でできあがるページです。コミック版の感想やお気に入りキャラのイラスト、ゲーム版への期待の声、さらにはこのページへの希望など、いろいろ、送ってほしいの。待ってまーす。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16市ケ谷KTビル
コンプティーク編集部
「ルーンワース倶楽部」係まで



迎夏生先生からのメッセージ

●ゲーム版「ルーンワース」制作実況レポート

よぴかぱ&ナイトーちゃんの愛の交換日記②

とってもあぶなっかしい現場の様子を生で伝える交換日記。ゲーム制作の順調な(?)進行ぶりがよーくわかります!

よぴかぱ

世界設定&シナリオ担当。彼が動いてくれないことには、ゲーム制作も始まらないのだが……。

6月×日
シナリオを書き始める前に世界設定を読み直す。すっかり、記憶のすみから欠落している箇所が多々ある。ほんとーに、これ、自分で書いたのかしらん…ははは。

6月×日
会社を休み、家にいたらナイトーちゃんが電話でシナリオの催促をしてくる。締切日を聞いてないな。ま、いっか。

6月×日
体調がワリー。なにもする気になれん。

6月×日
ヒロインのイラストのラフが灰下氏からあがってくる。うーむ、超ハイレグのコスチュームが目に焼きついて、仕事にならない。ロリコン好みの顔で、あのコスチューム…フフフ、全国のパソコン青少年の狂喜乱舞する姿が目に浮かぶなあ。とりあえず、私が大切に保管することにしよう(ほおずり、ほおずり)。

ナイトーちゃん

ゲームデザイン&総指揮。遅筆のよぴかぱ氏に泣かされている。みなさま、はげましのお便りを!

6月×日
シナリオがあがってこない……。

6月×日
たしか昨日、よぴかぱは「明日シナリオがあがるかんね」といっていたはずだが、なぜか今日は休んでいる。うーむ…。

6月×日
シナリオ第1稿がやーっと上がってくる。うっ、ストーリーが飛びかっていて、わけがわからん。しょーがない、キャラクターのパターン設定を先に行おう。

6月×日
シナリオの第2稿が上がる。んっ? おっ、こいつぁ、ラッキー! よぴかぱのヤロー、なにをかんちがいしたのか、すでにフラグ(※)別に記述してある。これでプログラムを組むための整理をしないですむ。ふふ、私の仕事が減ったぜ。

※フラグ…プログラムで条件判断のために使われる指標のこと。



T&Eの新作RPG「ルーンワース」デカキャラ大募集!!

キミがデザインしたデカキャラがゲームの中で大活躍のチャンス! 採用されれば、ゲームのテロップにスタッフとしてキミの名前が載るんだ。さあ、デカキャラのデザインイラストをどんどん描いて、どんどん応募してくれ!

8月号で応募を開始したゲーム版『RW』のデカキャラ募集。すでにたくさんの作品が送られてきていて、「お、これはすごい!」というのがビシバシある。しかし、出遅れちゃった人にもまだチャンスはあるぞ!! 左の応募要項をよく読んで、自信の一作を送ってくれ。締切り厳守で頼むよ!



応募要項

〈応募条件〉
必ずオリジナルでデザインしたキャラで応募してください。採用作品の著作権はすべて㈱T&Eソフトに帰属します。

〈応募方法〉
■手描きイラストの場合
B5サイズの厚紙(画用紙等)にカラーで描くこと。チラシの裏に鉛筆描きってのはだめだよ!
■CGコンピューターグラフィックの場合
作成した画面のカラー写真を添付の上、データディスクを送っておくれ。使用機種は、一般に市販されているパソコンならOK!
*イラストまたはプリント写真の裏に、住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに書いてね。
*なお、応募作品は一切返却いたしません。

〈応募締切り〉
平成元年8月20日必着のこと!

〈発表〉
月刊「コンプティーク」11月号

〈あて先〉
〒102東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル コンプティーク編集部
「ルーンワース デカキャラ大募集」係

ルーンワース地誌

絶対神イアティルスの手になるルーンワース創造より、はるかなる時が流れ、その大地もさまざまな変化を起こし、歴史や伝説を生んだ。ルーンワースの地の全容は神のみぞ知ることであるが、いま、知られている部分だけでも、紹介していってみよう。

〈メルサード大陸〉

知られるかぎりでは、ルーンワース唯一の大陸である。この大陸は、中央に並んで走るウェーデル山脈、エルマディン山脈という2大山脈によって南北に分けられている。

まずは北メルサードに目を向けてみよう。中央に赤道が通る、熱帯と亜熱帯の地方である。エルマディン山脈を越えるとすぐ北に、広大なザイオムーン砂漠が広がり、旅人たちを苦しめる難所として知られている。この砂漠のために、オイロニー王国は他国との交流をさえぎられ、その絶対王政国家はゆらいだことがない。

一方、南メルサードは、温暖で住み心地のよい土地で、ルーンワースの文化はほとんどここに集中しているといえよう。神聖サイア王国、そしてしばらく前にバハマーン神国により攻め滅ぼされたサリス王国が、ここの文化を代表する国家であった。このふたつの王国は、はるか昔、ふたりの兄弟王によってそれぞれ興された。彼らは赤ん坊のころ、ドーネル高地でディムール（竜）によって拾われ育てられたと伝説は伝える。

南メルサードにはこのほか、力で世界制覇を狙ってるらしい軍事国家カルムーン帝国、狂信的な布教活動で勢力を伸ばしている宗教国家バハマーン神国、豊かなウウスゴルム大森林を領土とするウェイデニッツ公国などの国々が並びたち、いま、戦乱の不穏な空気が満ちている。

〈メルサード大陸の周囲〉

北メルサードの西側にはカースパル島、ヘルムンゼ王国が治めているチェリナム島、シャタパーサ連邦に統一されているケリアス諸島といった島々がある。これらの島々は、もともとはメルサード大陸の一部だったが、なんらかの理由で地形に変化が起き、大陸から分かれたらしい。一説によれば、原因は神々の間で起こった戦いともいわれているが、さだかではない。メルサード大陸の東、サンサドーム海には巨大な珊瑚礁でできているシシリス列島がある。これらの島々には人間が住んではいるが文明の発達していない地であるようだ。大陸の南にはシーントリプ氷河が広がっているが、この地については多くを知るものはない。



●ルーンワースのひとびと

いま、このルーンワースの地には多種の人間と亜人とが生きている。知られているだけでも、人間は7種類、亜人たちは5種類。ことに亜人たちは姿も能力もそれぞれきわだった特色をもっている。彼らと人間たちは反目、畏敬などさまざまな感情をもつ関係である。

〈人間たち〉

ルーンワース最古の王国、サイア王国とサリス王国を興したふたりの兄弟王の子孫である各王家の人々はハーリュウス人と呼ばれ、彼らはその高貴な血ゆえ、人々の憧れの的である。対して、不気味な存在がラリネル人、バハマーン神国の女王オールマムが有名であるが、どこの地の者ともわからず、肌や髪の色が自由に変化する不思議な人種である。このほか謎の氷河シーントリプに住むエルローム人、チェリナム島あたりに多い黒人キペマオイ人、シェルメール草原のノーランツ人、メルサード全域にいるもっとも一般的人種ルエラン人、サイア王国付近に多いローリュウスなどがいる。

〈亜人〉

竜と人間との混血ディムール人は数多くの英雄を生みだし、畏敬の念を集めている。肉体の治癒能力が高く、高貴な精神の持ち主が多い。三つ目のサーバエル人は、高度な肉体と頭脳をもち、人間に優越感を抱いているが、彼らの悩みは繁殖能力の弱さである。セレス人は妖精といえば、わかりやすいだろう。体長は人間の四分の一程度で、昆虫のような羽で飛ぶことができる。リーンファ人は鳥のような力強い翼をもっている。ふだんは、この翼は折りたたんで背中に収めているようだ。シオール人は光合成で生きる半植物人。人なかに出てくる時は、自分たちの正体を隠すことが多い。

ルーンワース設定資料集

Rune Worth

大地の章

Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.

世界設定／吉川泰生
イラスト／迎　夏生





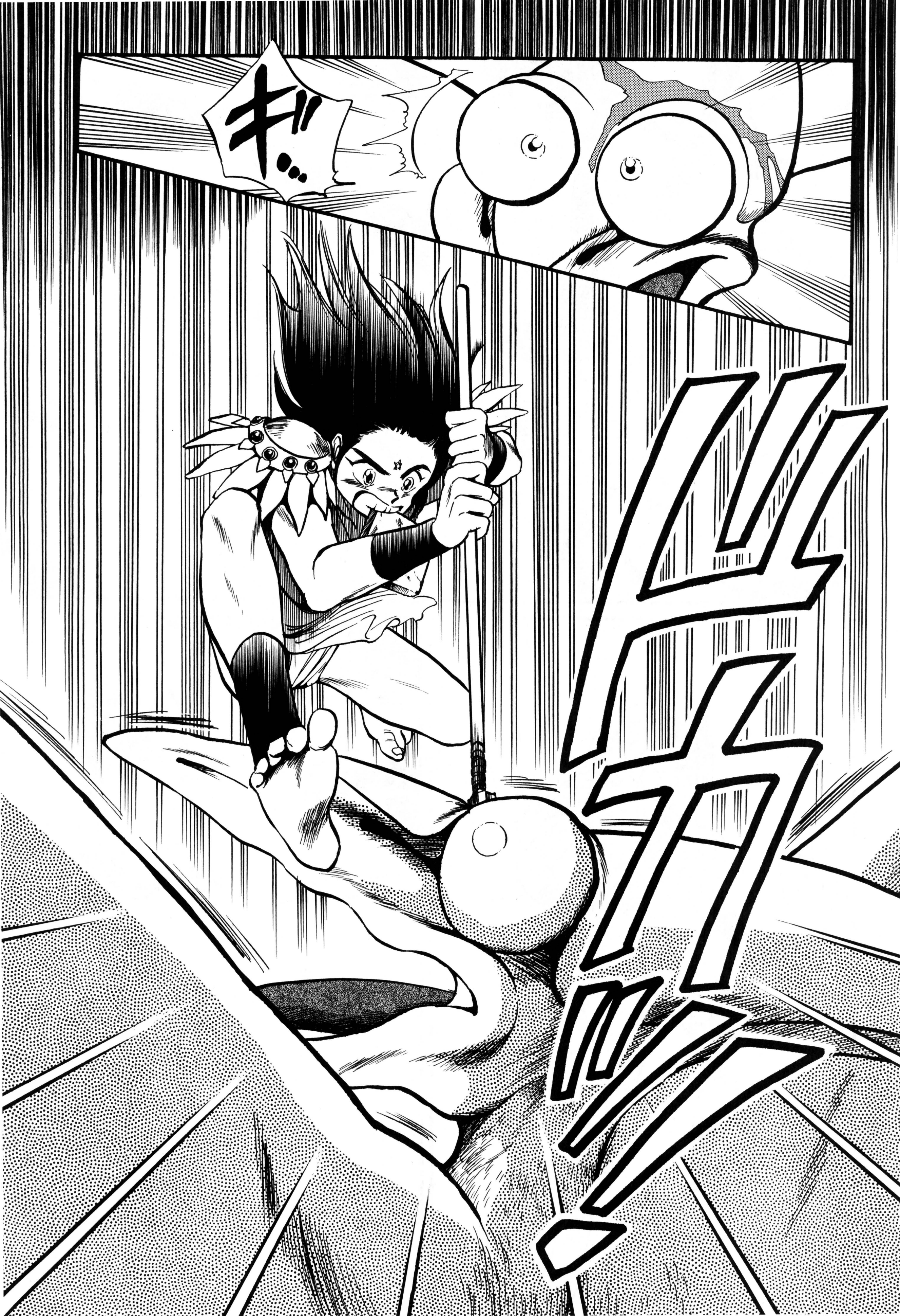
怪魚の群れに謎の帆船、どうするチャバル!?

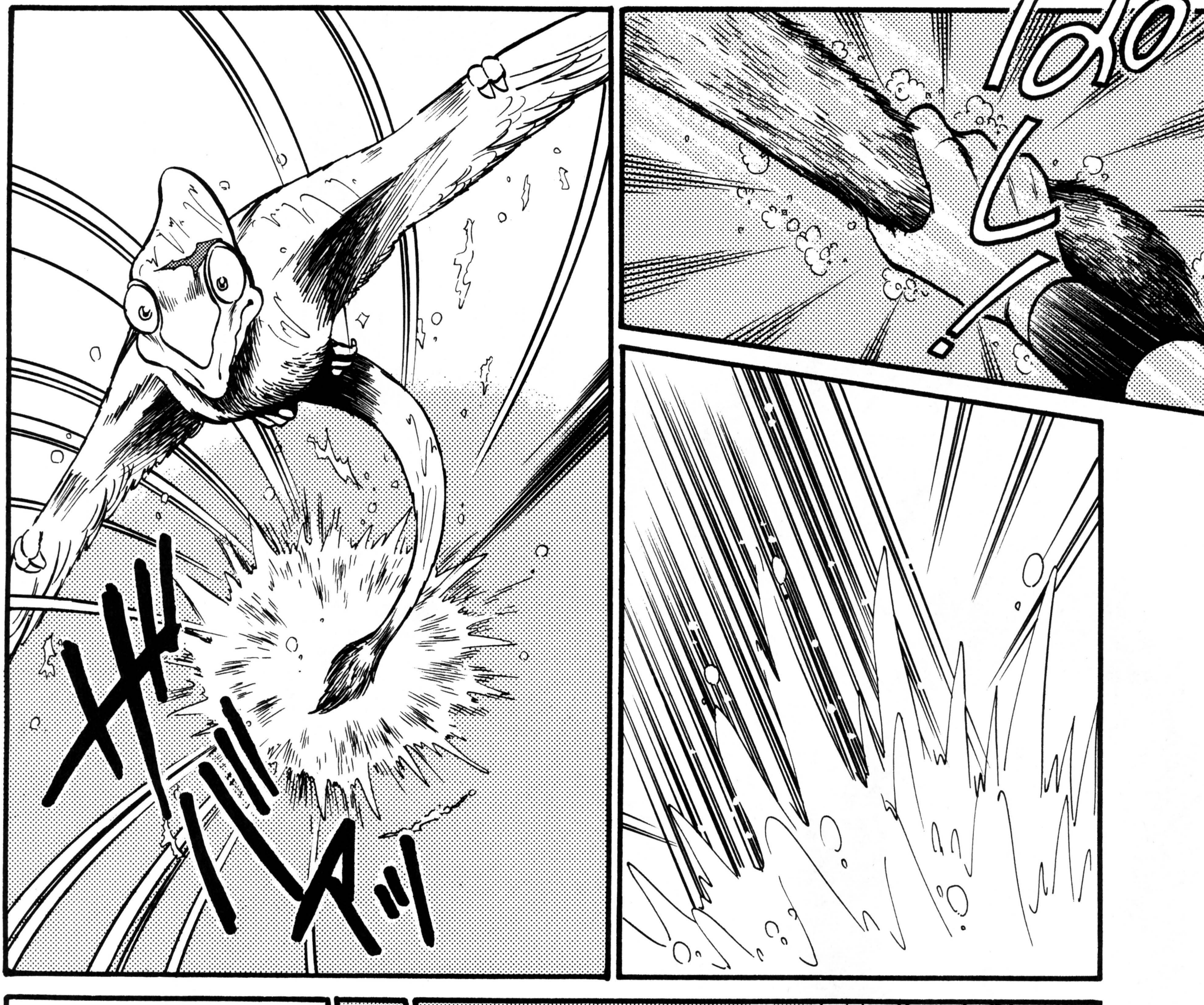
10月号につづく


ザザザザザザッ
シェムの大群だ!!
ズブ…
わっ!!
ズブズブズブズブ…
沈んできた!?
チャプ


…やった！
俺… 飛べたんだ！
飛べた 飛べた！ 飛べた!!
コロンコ 見たかーっ!?
ピ！
ガクッ!!
うおっ!?
どすん！
ぎゃっ!!
足が…
カク カク カク
いや… 身体中が 笑っちまって 力が入らない…
ぴーっ ぴーっ
な…


ハァッ
ハァッ
ハァッ


ギ…
ムギッ!


はっし！
ザバアッ
?


!
わかるのは
怪物（こいつ）に食われてたまるかってこと！
また失敗…
ガキッ
化物鳥め!!
キッ


星が手伝ってくれる
大丈夫だ！
おじさん!?
王子は生まれながらに運命づけられたイアティルスの戦士なのだから
イアティルス神？
この時のために王子に注ぎ込まれた波動力を
いまこそ開放するんだ!!
わーーっ
この非常時にそんなにいっぺんにいわれてもわかんないよーっ！
ぶくぶく

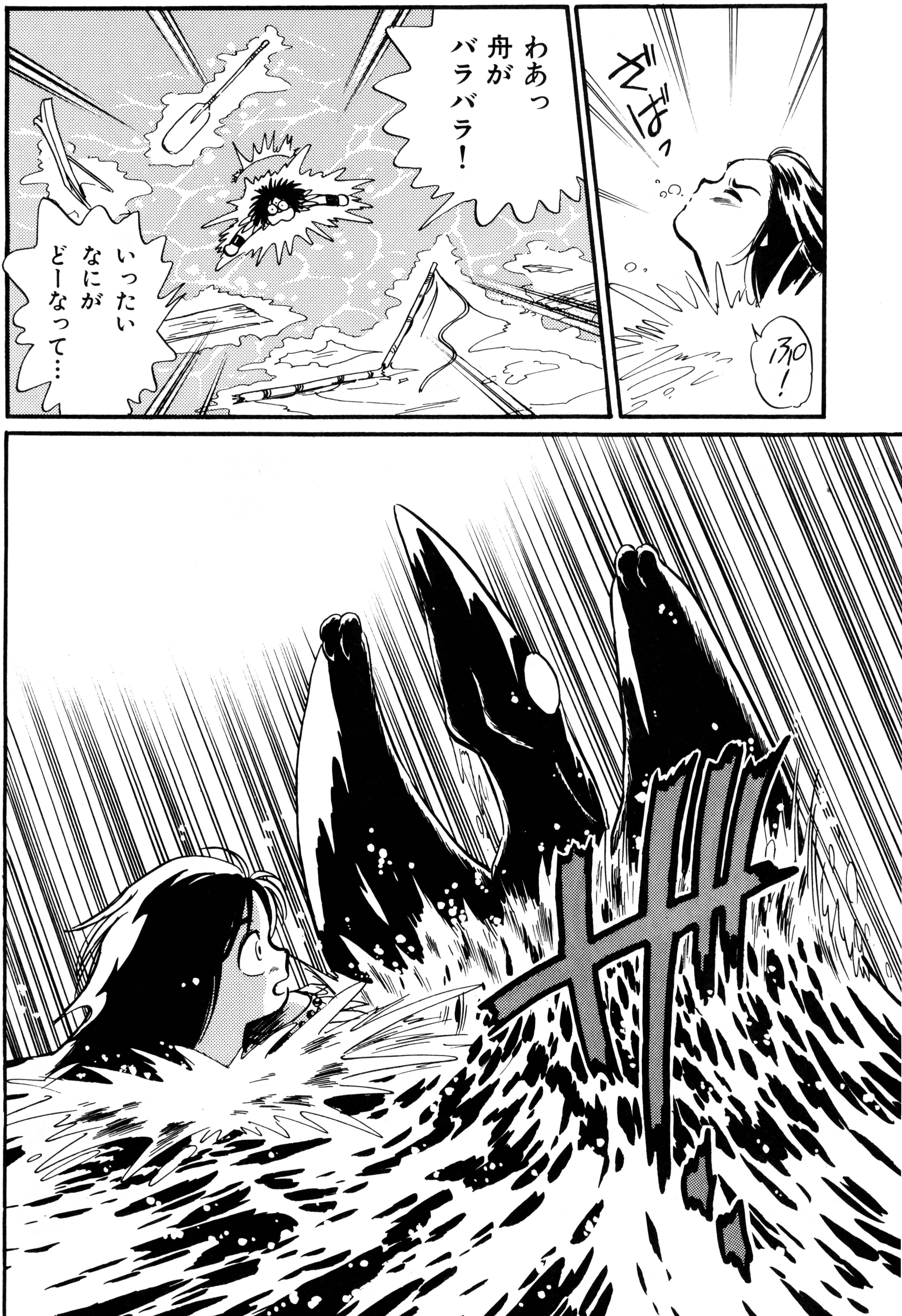

この鳥のように空を飛べたら
負けないのに!!
チャバル王子!
飛べると信じろ!


いっいった〜〜〜
プカプカ
ヒリヒリ
これはイタい
また来た!
ギュー
今度こそっ
もし…


わあっ
はっ…離せえっ!!!
食われる!
ギャオッ
(いて〜っ!)
はっ
ひっ
ヒュン


でっかい鳥！
アルカバイにはこんなのいないや！
あ
コロンコ！
プカプカ
はっ

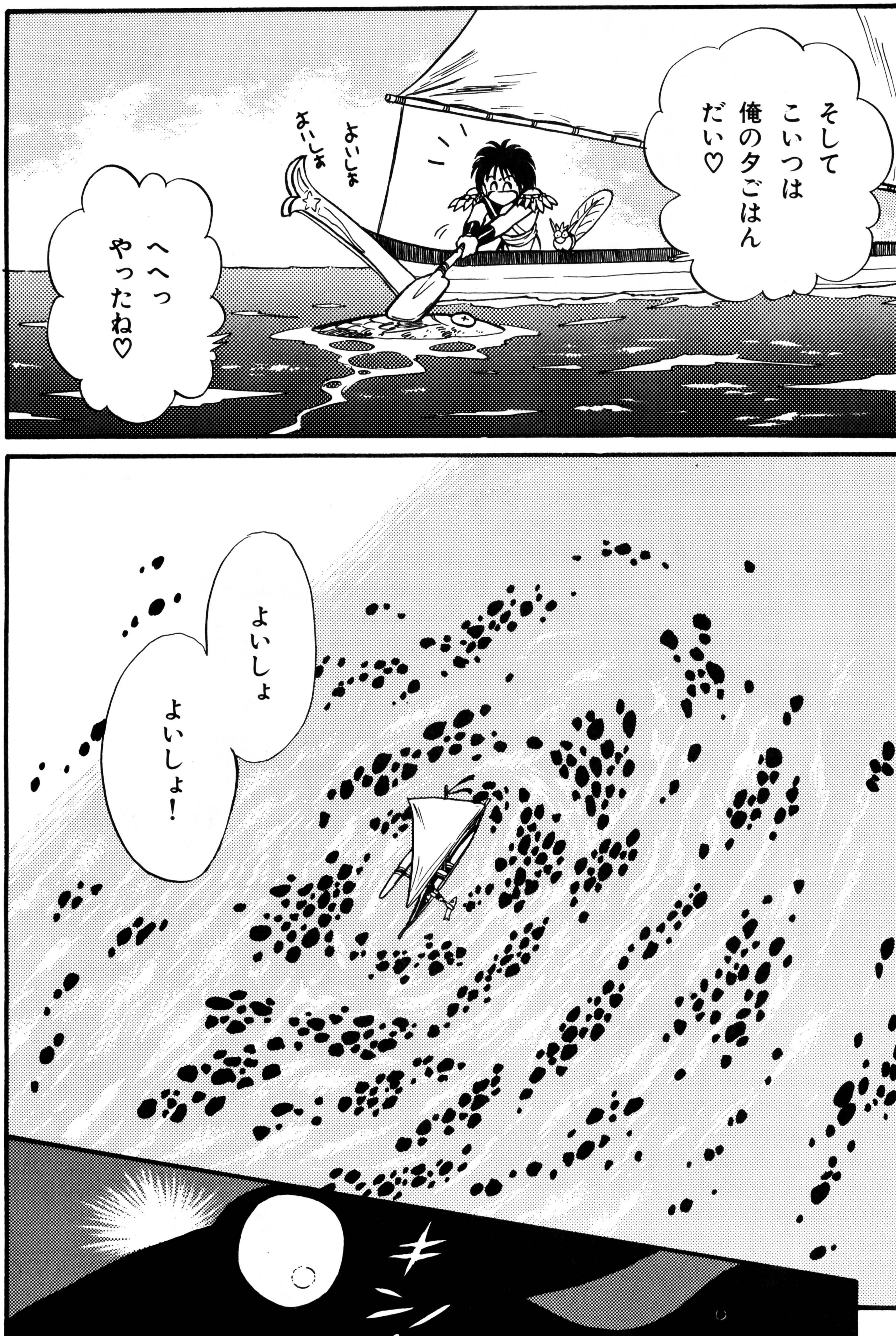

バサッ
バサッ
ギャース
(ちっ失敗しちまったぜ)


ざばっ
ぷ!
わあっ舟がバラバラ!
いったいなにがどーなって…




ザザザ…
ぐーっ
スーッ
ぐーわんっ
ピッ


えーっと
極楽鳥座があの位置だから
このまま東でいいんだな
この海図があってればだけど…
それに東には
あの時見た大きな島がある!
そしてあの光!
あれは確かに俺の額の〝アルカバイの星〟を呼んでいた!


そして
こいつは
俺の夕ごはん
だい♡
よいしょ
よいしょ
へへっ
やったね♡
よいしょ
よいしょ!

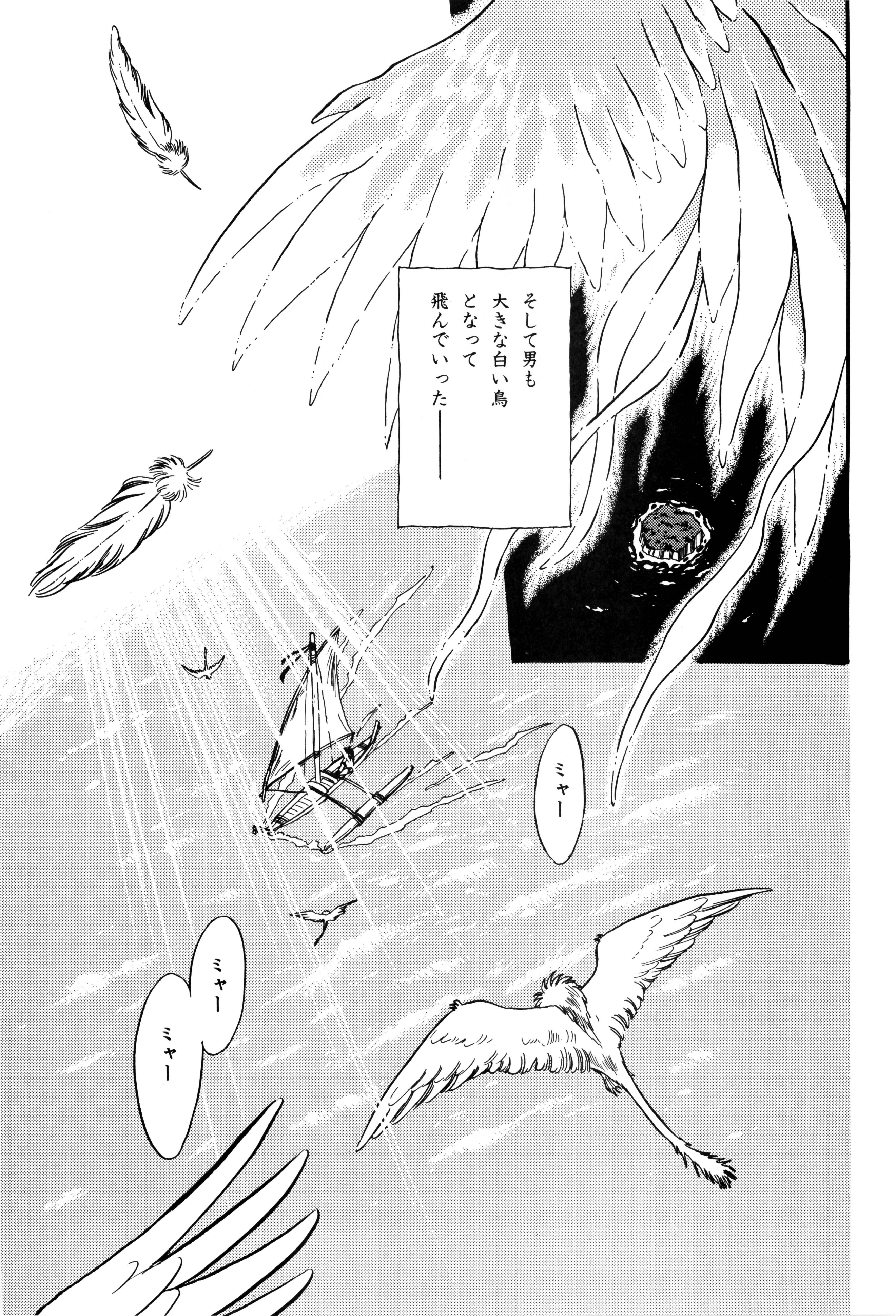

ぶんっ
ぐえっ
ドズッ
プカ
ホラ　前から
いってるだろう
外海は
デカイ魚が
いるから
気をつけろって
おまえなんか
いま頃あいつの
夕ごはんだぞ！

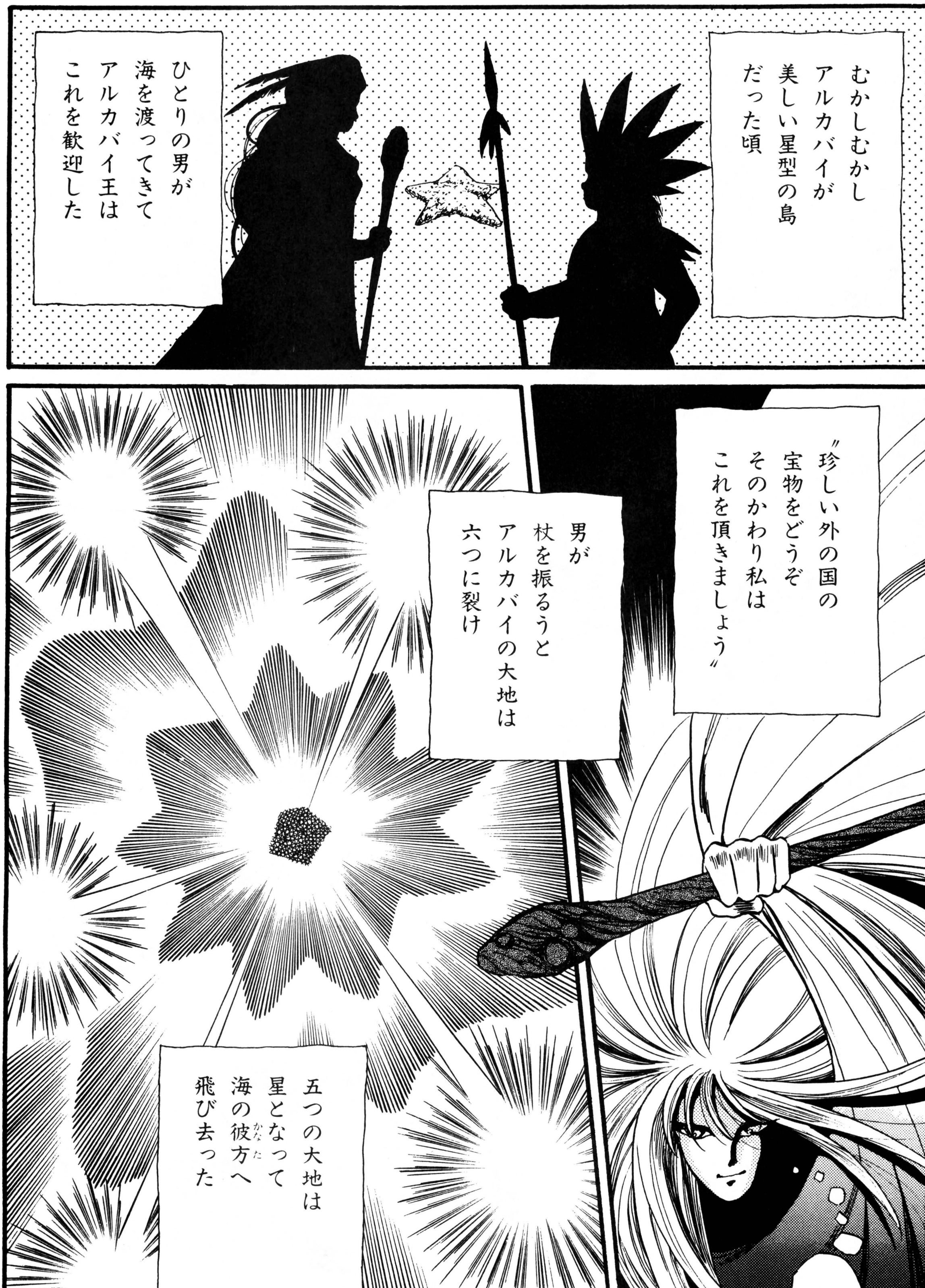

じた
ばた
スー
ほら
つかまれ！
じゃばじゃば
みーっ
はしっ
！
飛べ！コロンコ!!



あの時のことを思い出すんだ
風を受けてふわ――っと…
ダッ
やっ!!
ザボーン
ケラケラケラっ
これだもんな――
ワケわかんねーよ
チャプ チャプ
バカヤローっ
ふわん♪ ふわん
それは飛べるっていわねーよ!!
ヒュウゥ
あ
チャポン!
ぎゃははははっ


ミャー
アハハ
無理だよコロンコ獲(と)れるわけないいって!
あっちは空飛んでんだから!
空か…
あれ以来飛ぼうとはしてるんだけどうまくいかないいんだよなァ…
あの時は雲より高く飛べたのに
鳥みたいに飛べたのに


そして男も
大きな白い鳥
となって
飛んでいった――
ミャー
ミャー
ミャー


むかしむかし
アルカバイが
美しい星型の島
だった頃
ひとりの男が
海を渡ってきて
アルカバイ王は
これを歓迎した
〝珍しい外の国の
宝物をどうぞ
そのかわり私は
これを頂きましょう〟
男が
杖を振るうと
アルカバイの大地は
六つに裂け
五つの大地は
星となって
海の彼方へ
飛び去った


Rune Worth
Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.
1989 © T&E SOFT
平和な島から大海原へ
とうぜんの旅立ちに
とまどうチャバル…？
T&Eの新作RPGを先取りコミック化!!
迎 夏生
世界設定／T&E SOFT
第2話 飛べ！ チャバル
ルーンワース
星の勇者


夏の大攻勢!!
新連載一挙3本
サイバーコメディー
リンク
新貝田鉄野郎
ファンタジーコメディー
ピンクのWiz
豊島ゆーさく
新登場!
河本ひろし
氷の洞窟
大好評ソーサリアンシリーズ
クライマックス!
沢田 翔
呪われたオアシス
麻宮騎亜・伊東岳彦・円英智・羽衣翔などなど、おなじみの超強力レギュラー陣!!
月刊
コミック
コンプ
毎月26日発売
9月号絶賛発売中!!
角川書店

羽衣翔とあなたを結ぶイースで××(ちょめちょめ)♡

いよいよ見えてきた最終回!!　しかしラストシーンは羽衣翔にも見えない!!



東京都・バカ者たかあきさん

しかし、すごいP．N．だな、こーゆーハガキ少なかったよ♡



浦安市・風太郎さん

う～ん…レアとアドルはどーなるんでしょ？ねエー？



宮城県・亜季さん

ネコになっても愛してくれる？ねエ？ねエ？？？♡



岡山県・田崎一至さん

うわっ！3月のハガキだっ!!どーしてボツったの？これ？



静岡県・まーしーどっぐくん

ダルが勝って連載終了するとおこるだろーな、みんな！



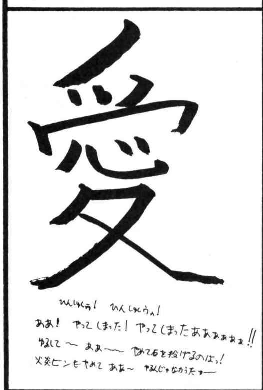
広島市・赤城雅さん

女の楽園？♡あぶない道？？♡♡どったの？ウフッ♡



神奈川県・もとあきくん

もっかいソーサリアンしたい！チェルシー姫とった♡



愛知県・鍵山雅季くん

おおっ！このハガキはまぶしいっ!!こーゆーの好き♡



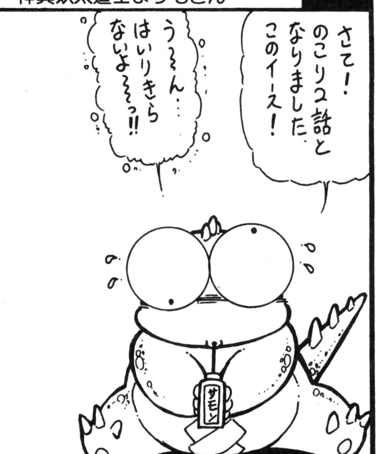
リリアはアドルのよこでねてます♡　わかった？

千葉県　神異妖太道士まりもさん

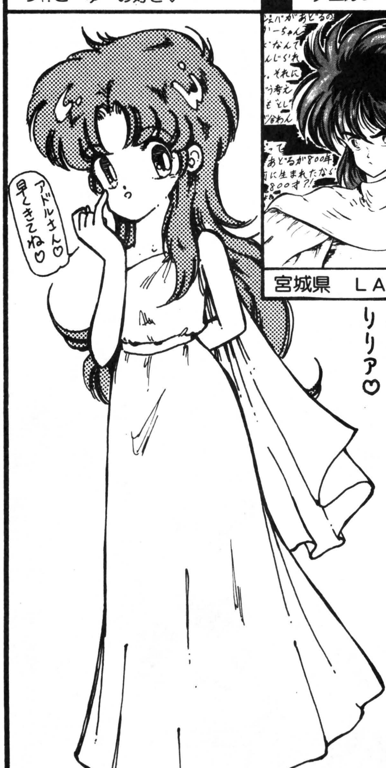


アドルは時間をこえてここにいるので16オだよ♡

宮城県　ＬＡＰくん







ハガキ募集も今回で最後!!　今月送らんと一生こーかいするぜっ!!

▶あて先は、〒102 東京都千代田区九段南4～7～16市ケ谷ＫＴビル「コンプティーク」羽衣翔までね。



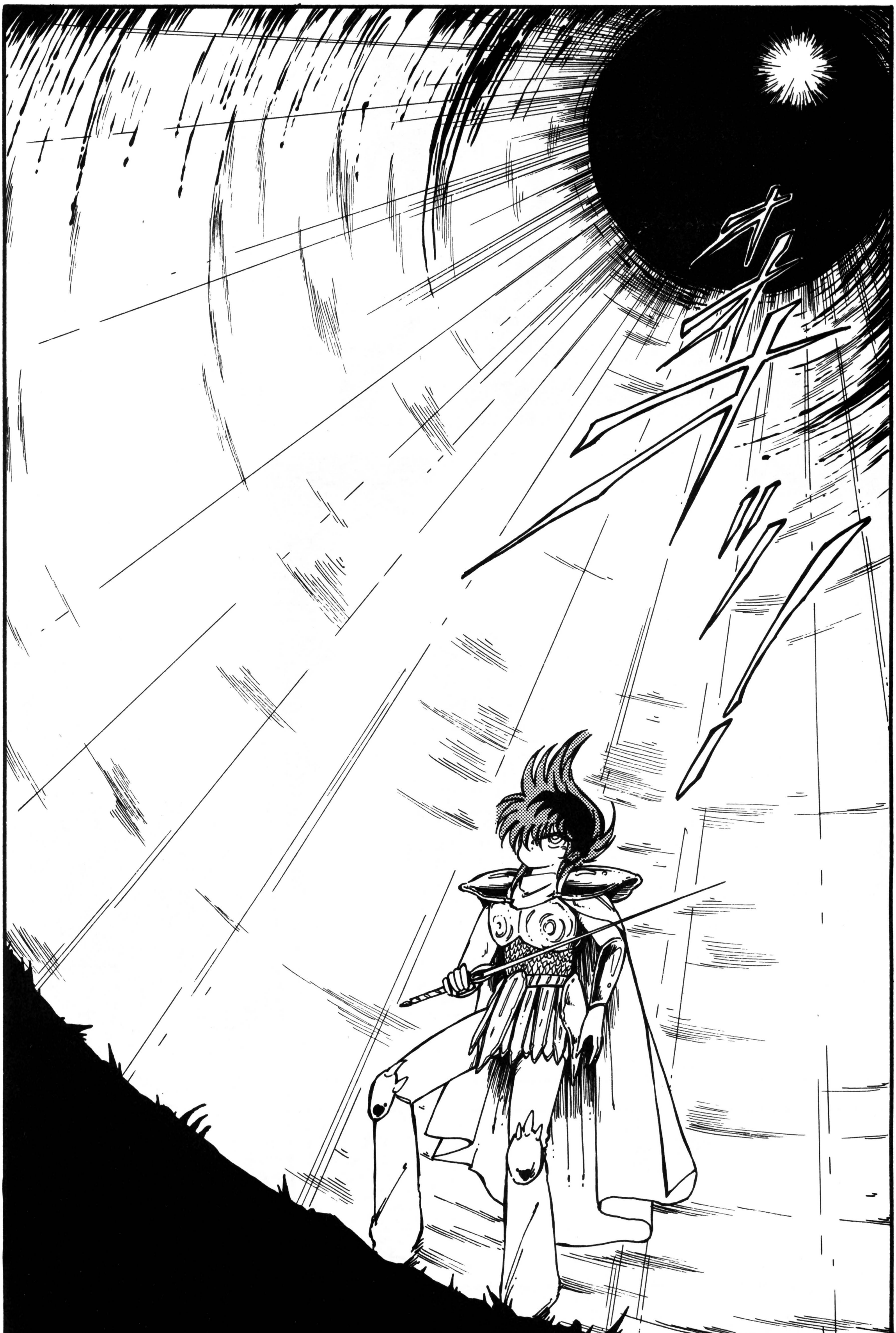

ゴロゴロゴロゴロロ…
な…何!?
なるほど…!
アドル!すまねーな!オレ達はここまでだ!
え?
どーしても倒したいヤツがここにいるっ!!
何よー?それー!?
ゴオオオーー…
竜の中の王…


べてっ。。。
つ…つかれるワザだなコリャ…
アドルいくよー♡
静かだな…
FLYはとてもつかれるからねー. 使いすぎると.死んじゃうのだッ!
さすがに5人もいると…
つらいゆね…
ボクが主人公!
ねえ…
ん?
これ…



プリムは自分でとんでる→


なっ…なによっ!?
これは!?
どーやって登るんだ?
なーんにもないじゃないの!!
こりゃFLYを使うしかないな!
プリム! FLYの準備…
もう終ったよ♡
はい! このマルの中に入ってねー♡
それじゃいくよー♡
ぴょっー!!

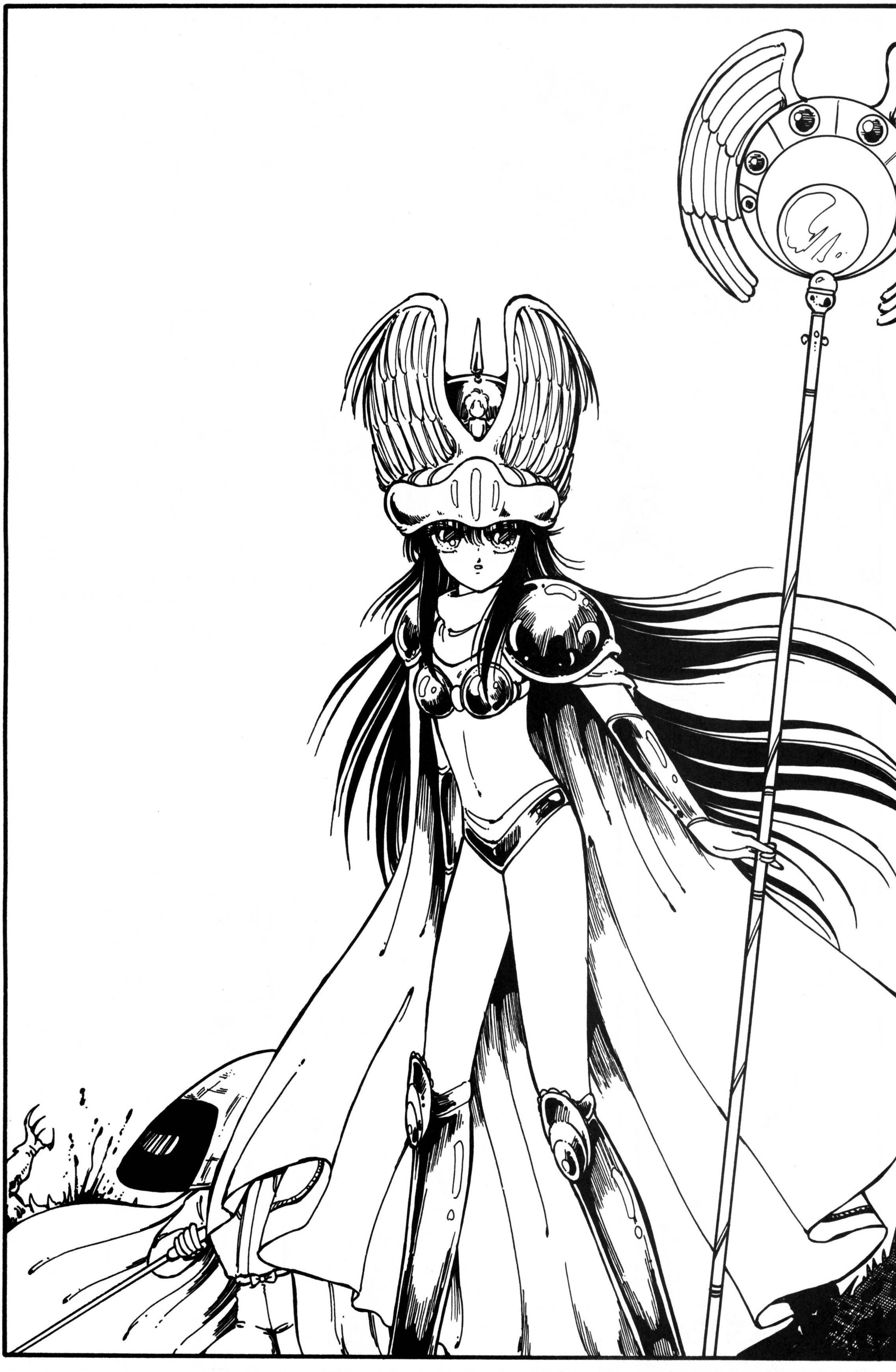

オオオッ!!


きゃーっ!!
はっはっはっはっはっ!!
は…
わーい♡
わーい♡
やたっ!
ここがダームの塔!!
ダームの…
ダ…


ふふっ…
ちゃんと効いてるようね…
ひゅーん!!
"あっ!!
今のは危なかったじゃないか?
いーじゃない!
よくないっ!!
戦闘中はせめてこれくらいにしてくれっ!!
こちょっ…
こちょっ…


ドッ
レアさまァ!
レア様っ!!
ドゥヴッ!!
だ…
大丈夫…
何でもないわ…
はぁ…
何?
今の…?

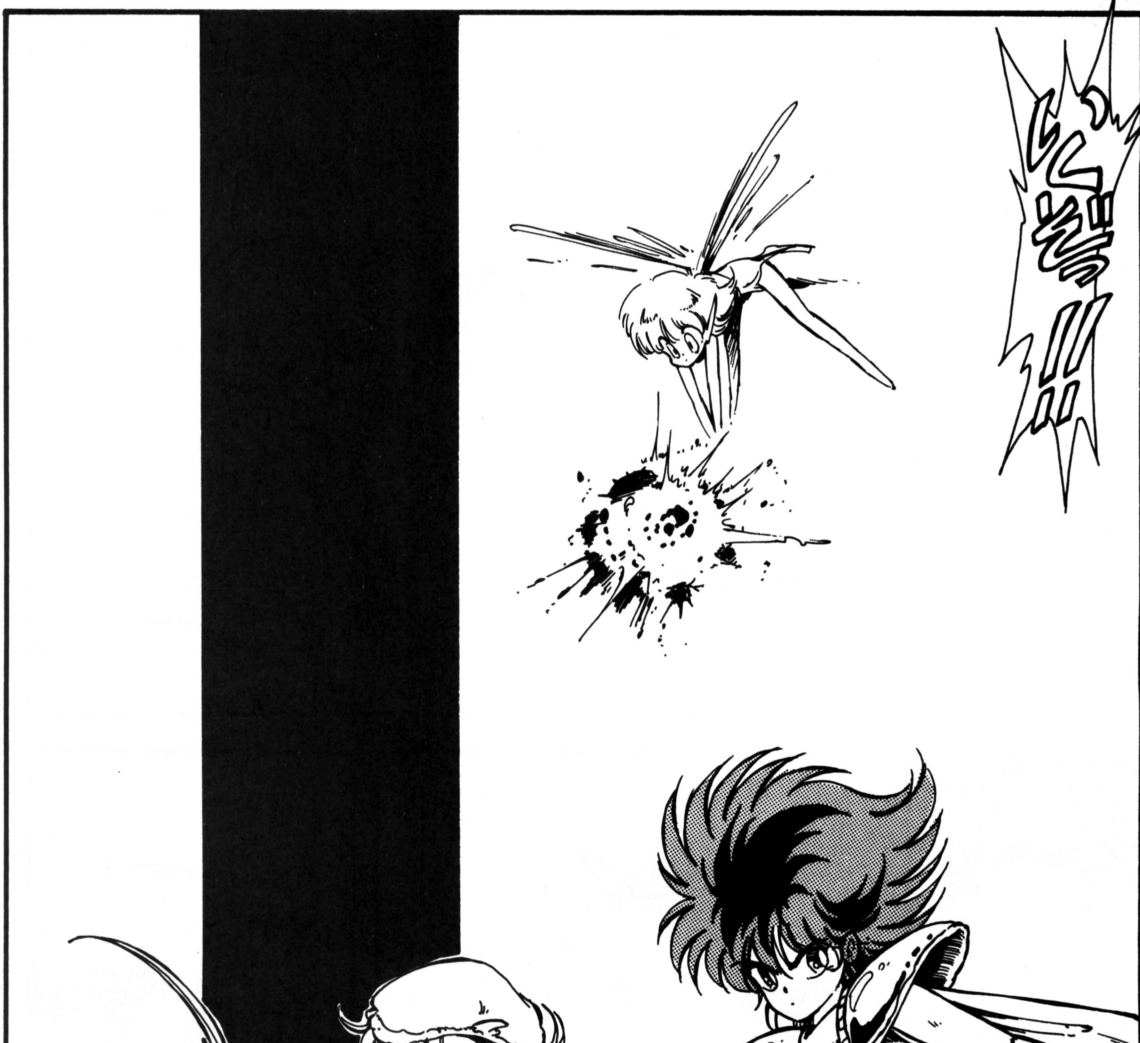

アドルは!?
レアさま〜♡
うるさい!
ソーサリアン様と一足先にダームの塔へ入られたようです!
そう♡
さっすが〜♡
あたしたちも行くわよっ!!





☆ネコになっても方法は使えるのだっ!!


アドル大丈夫かしら…？
ドドオォ…ン…
ズーンン…
相手も大砲を使ってるようだね
ズズズ…
……
パラ…
大丈夫♡
みてよこのチカラコブ!!
フィーナちゃんはボクが守ってあげるから♡
はあっ…
アドル大丈夫かしら…？
フィーナとっても心配♡
あのねェ…
もうちょーっと信用してくれてもいいのに…




アドル！
いつまでもここにいたってらちあかん!!
先につっこもうぜ！
どうせ全員あの塔へ入れやしねえんだっ!!
うじゃっ
うじゃっ。。。
そうだな…
キリがない…







イース
Sect. 17 胎動
新たな伝説の扉が開かれる…!!
羽衣　翔
SHOW HAGOROMO
Directed by CANDY HOUSE
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。



私が夢中にしてあげる
シリーズ第三弾 新登場
天使たちの午後III
JAST SOUND Plus
■対応機種 PC-98シリーズ(但し、XAは除く) MSX2
PC-88 SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA/FA/MA
定価 8,800円
大好評絶賛発売中
使たちの午後・II
価 7,800円
天使たちの午後II
—美奈子—
定価 7,800円
コスモスクラブ
定価8,800円
全国各地へ
通信販売
方法 品名、機種名明記の上
現金書留でご注文ください
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 (普) 5252817
※ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標です
価格には消費税は含まれておりません。
ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ！
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。
株式会社ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通

富士通

みんなパソコンしたくなる。

FMタウンズで、仕事するお父さん。
FMタウンズで、家事するお母さん。
FMタウンズで、新しいゲームに挑むボク。
これはもう、ひとりで使うのもったいない。





カケフ君

【FMタウンズの楽しさのヒミツ】
●CD-ROM標準装備。●進化したAV機能。●先進の32ビットCPU80386搭載。●絵や音や音声を自在に使って、だれでもカンタンにソフトがつくれる、クリエイティブツール「Towns GEAR」。



新登場

●FMTOWNS モデル1 本体 標準価格¥338,000(税別)
●FMTOWNS モデル2 本体 標準価格¥398,000(税別)
本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

「CD-ROM」標準装備
32ビットCPU搭載

ハイパーメディア・パソコン
FM TOWNS

＊本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関連する消耗品等および役務について、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM〜6:00PM 月〜土〔祝日を除く〕 FMTOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032／ ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250
●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032
●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334
●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

©Kadokawashoten 1989 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397709536 雑誌13977—9

昭和61年7月3日第3種郵便物認可
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03-817-8523(販売部)